DVD 4.7GB大容量 精彩满载

太刀熔岩龙演示 / 新作温达利亚迷宫
高手视频：太鼓达人 P/P2 鬼难度影像

vol.103

掌机迷 POCKET GAMER



完全攻略

高达纹章

怪物猎人 P2ndG

侦探 神宫寺三郎 不灭的心

魔幻精灵 P / 铁人 / 暴走卡车传说

特别策划

怪物猎人成功的理由

讲述这款名作系列的发展道路

次世代掌机症候群

在玩掌机的时候你也会有这些症状吗？

夏季图书5折大优惠!!

游戏人才养成,专家精心打造,开卷有益!

游戏的设计与开发

500页煌煌巨著,好评如潮共加印三版!

国内第一本综合介绍游戏的设计与开发的图书。从设计、美术、技术、管理、文化等诸多方面展开，涵盖了西方游戏业界广泛使用业已成熟的技术和管理理念、游戏设计开发的主要阶段，是初学者的入门钥匙，中级游戏开发人员的进阶之作。

一、基本游戏理论和游戏性
二、游戏设计
三、二维和三维美工和动画技术
四、三维图形和人工智能
五、软件工程在游戏开发中的应用
六、游戏学院教育等



平装本:~~50元~~ 25元
库存样书限100本，售完为止。

精装本:~~57元~~ 28.5元
库存样书限100本，售完为止。

作者简介：叶展、叶丁为国内著名游戏设计师，清华大学毕业，目前均在美国游戏动画公司工作。

动感新势力琥珀MTV DVD

Promotion DISC 所含曲目列表

■Generation-A(晚会「Animelo Summer Live2007」主题歌)■永远的扉(剧场版动画「高达第08MS小队」主题歌)■POWER GATE(水树奈奈第五张单曲曲目)■WILL(TV动画「仙界传 封神演义」片头曲)■荣耀~因为有你~(TV动画「ONE PIECE」第七季片尾曲)■一轮之花(TV动画「BLEACH」第三季片头曲)■爱的旋律(剧场版动画「银发的阿吉特」片尾曲)■NightmaRe(TV动画「地狱少女 二笼」片头曲)■Silly-Go-Round(TV动画「.hack//Roots」片头曲)■荒野流转(TV动画「幕末机关说 伊吕波歌」片头曲)■LIFE(TV动画「BLEACH」第五季片尾曲)■不争气的青春(TV动画「蜂蜜与四叶草2」片头曲)■Days(TV动画「蓝兰岛漂流记」片头曲)■断罪之花~Guilty Sky~(TV动画「CLAYMORE」片尾曲)■空色时光(TV动画「天元突破GURREN-LAGANN」片头曲)



■蓝染(TV动画「地狱少女 二笼」片尾曲)■石榴石(剧场版动画「穿越时空的少女」主题歌)■翱翔天壤之人(剧场版动画「灼眼的夏娜」主题歌)■献给你的浪漫(TV动画「龙珠」片尾曲)■月光花(TV动画「BLACK JACK」第一季片头曲)

两枚DVD超精美画质
日、中、罗马音
三层可选字幕
附赠2008年精美年历

~~原价:19.8元~~ 现价:9.9元

口袋妖怪剧场版十周年纪念特辑

豪华16开别册 + 2DVD + 1CD

DVD A碟:年度超热门剧场版《迪亚鲁卡VS帕鲁奇亚VS黑啸灵》剧场版正片！未知的小精灵？敌人还是盟友？大人气剧场版精彩收录,给你答案！2007年度剧场预告片全收录！剧场版资料设定集！

DVD B碟：剧场版10周年纪念总力回顾特辑！1998年~2007年全部剧场版精彩影像收录!官方解读口袋妖怪电影历史的秘密!精彩收录：超梦的逆袭/洛奇亚的爆诞/结晶塔的帝王 /雪拉比穿越时空的遭遇/水都的守护神/七夜的许愿星 /裂空的访问者/梦幻与波导的勇者/沧海的王子 /迪亚路加VS帕鲁基亚VS暗啸兽

CD碟：24首剧场版经典曲目全数收录!特别收录《Together2007》及《夏てSUKA？》!过去十年的音乐记忆都在这里!



~~原价:19.8元~~ 现价:9.9元

口袋迷年度纪念特辑

所有《口袋妖怪》问题在这里集结！彻底解答所有关于口袋妖怪的各种疑问，游戏（所有主流系列）、动画、漫画、玩具、电影、卡片等口袋主题娱乐，一书全部收录！《口袋迷》2007年年度超大纪念特辑！“口袋迷”必备的大宝典，你想知道和你不知道的口袋妖怪尽收其中！



口袋必备知识
特别训练
1438问答
终极收录

赠



剧场版精选音乐集

~~原价:18元~~ 现价:9元

邮购请注明“游戏的设计与开发”(平装或精装)、“琥珀MTV”、“口袋的魅力”、“口袋特训营”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部(收) 查询电话：010 64472177 邮编：100011 邮购免收邮资

Contents

[目录]

掌机迷
总103期

●怪物猎人P2ndG



POCKET GAMER

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



SPECIAL 特别策划

●编辑部精心策划各种热门专题

WARE HOUSE 软硬兵团

●最权威的软件硬件详细评测!

GAME GUIDES 攻略战队

●最新最完善的游戏攻略一应俱全!

NEWS 新闻中心

●了解业界动态游戏评论的最佳窗口!

FIRST LOOK 新作报道

●介绍两大主机最新作品详细速报!

编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

翔武推荐给你看

《高达纹章》一出，我就把月莺这个高达迷+闲人拉了过来做苦力，他自己玩得不亦乐乎，看来对高达真是有爱啊。狩人营地稿件逐渐增多，在本期中刊登了一篇不错的读者来稿，和各位猎人一起分享狩猎心得。



REVIEWS 游戏评测团

●当期游戏最详细的试玩报告!

COLUMNS 游戏单间

●在这里一定能找到最适合你的专区!

PC BAR PG吧

●拉近编辑和读者之间距离的纽带!

编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

暗凌推荐给你看

刊登广大读者看法感言的老栏目《街厅》再度开张,欢迎踊跃投稿共同建设大家的感情抒发地。《侦探神宫寺三郎》再度出击,第一时间送上剧情小说让大家先睹为快。



露琪推荐给你看

《钢铁侠》如期在国内先行上映,没有跟随大部队一起同去看电影的露琪只好玩玩游戏解馋。第2天众编们纷纷表示该片超乎预想中的精彩,这期截稿后再去影院补完好了。



库巴推荐给你看

本期中的掌机症候群,是库巴费尽心血绞尽脑汁制作的,请各位笑纳。如果觉得好就夸夸,觉得不好就不要评价了。PSP热点中介绍了一款PSP插件非常攒,插件随盘附送了哦!



八房推荐给你看

NeoDs抢鲜测试、SNK街机合集评测和PSP模拟推荐三大栏目联手出击,打造怀旧五月。与大家回顾怪物猎人的历程,展望系列未来。久远回廊里还考据了黑狼鸟哦。



地震袭来，一方有难八方支援十万火急
群策群力，业内人士捐款救灾奉献真情



2008年5月12日下午14时28分，四川省汶川县发生7.8级地震，造成重大人员伤亡和财产损失。在地震发生之后，全世界的爱心人士都在关注灾情，并且纷纷给予援助。在此期间，许多国内国外的游戏公司都募集善款，捐献给情况危急的地震灾区。

EA向所有灾区人民和受灾情影响的人民致以亲切的慰问。经过紧急讨论，EA决定先期向相关部门捐款100万人民币，以协助灾区人民抗震救灾。同时，EA员工也踊跃发起捐款，希望能为灾区人民尽一份心力。“对于此次灾情，我们深表关切。但我们坚信，只要我们携手同心，守望相助，必将共渡难关，重建家园。”艺电计算机软件(上海)有限公司总经理简士轩表示。

严重的灾情牵动着第九城市全体员工的心。经过紧急讨论，第九城市决定先期向四川省地震受灾地区捐助救灾款一百万人民币，以帮助灾区人民抗震救灾。另外，第九城市即刻起在所运营的各大游戏中，利用用户论坛、站内信息等方式，呼吁广大用户“一方有难，八方支援”，共同参与对灾区同胞的捐助及关怀。

上海盛大网络发展有限公司宣布，经公司抗震救灾领导小组连夜开会决定，向在5.12特大地震灾害中受灾的四川汶川等地区追加捐款至1000万元人民币。此前，盛大已经陆续捐出400万元，包括盛大灾后当晚捐赠的100万、盛大联合全球用户用祈福方式共同捐出的100万、盛大董事长陈天桥与员工共同捐出的100万、盛大经销商和韩国、美国等地的全球合作伙伴委托盛大捐赠的100万元。

在抢险救灾的关键时刻，游戏蜗牛也正在用自己的方式与行为，去切实地帮助那些在灾区急待救援的群众。灾难发生的时候，游戏蜗牛总经理石海，正在美国西雅图主持商务访谈，在得知国内发生7.8级的强烈地震之后，石海立刻通过越洋电话召开了爱心救灾的动员大会。在会议上，游戏蜗牛迅速做出了捐赠150万抗震救灾款的决定，并且在第一时间将善款送到了中华慈善总会。

在天灾降临之际，北京光宇华夏公司和6000万光宇玩家倍感沉痛，我们在这里向灾区广大群众致以最亲切的慰问。同时，为了缓解灾难造成的痛苦和灾区群众当务之急的需求，北京光宇华夏公司采取最直接的实际行动，为地震灾区捐献100万元人民币。捐款将通过中国红十字总会救灾专用账号实现，能够第一时间送抵灾区。

天游软件的所有员工都时刻关注着灾区的情况，公司CEO王佶5月12日晚呼吁公司所有员工行动起来，为灾区贡献自己的一份力量。高层带头捐款，员工纷纷解囊， 5月13日短短1天时间内，公司168位员工共集资28万元，这笔款项将捐献给四川当地的红十字会。员工们都纷纷表示，全力支持公司此次捐款活动，并呼吁所有游戏玩家尽自己的一份力量帮助灾区早日重建。

久游网决定向受灾地区捐款100万元人民币，资助灾区人民抗震救灾，携手与灾区人民共渡危难。同时，久游网驻西南地区办事处将积极响应政府号召，协助抗震救灾部门做好相应工作。

截止到发稿日，四川地区抗震救灾的工作仍然在紧张进行中，紧急的灾情牵动着每一个人，所有能够投入的力量都在此时向灾区聚集。相信随着社会各界组织赈灾活动的全面展开，会有更多的游戏制作公司加入捐款救灾的行列。

吴明峰	收没收到给个话吧！如果寄到了，我只说一句：我这人很无私，如果我中了PSP下次绝对不和人抢。
读者资料	男，15岁，天津市南开区红旗南路，300381

"四川熊猫限定版PSP"义卖所得资金全数捐赠地震灾民

为协助四川地震的灾民重建家园，PSP生产商Sony Computer Entertainment Hong Kong(简称SCEH)今天宣布，本周四(5月15日)起，于海港城Sony Style Shop 举行"四川熊猫限定版PSP"义卖活动,筹得款项全数捐给"香港世界宣明会"帮助四川地震的灾民。SCEH 将委任"熊猫猴"(Panda Saru)作"四川熊猫赈灾大使"及熊猫美少女协助义卖，并宣布推出PLAYSTATION Network eBay义卖网站。



"四川熊猫限定版PSP"义卖套装售价为港币1888元，内有"薄荷绿色PSP"一部、价值600港元的全港独家"熊猫猴八达通公仔"一个、"熊猫猴"万字夹一套、"熊猫猴"PSP屏幕抹布一个及PSP保护套一个。

义卖活动从2008年5月15日(星期四)下午1时开始，地点在尖沙嘴海港城第二期三楼3234铺Sony Style。下午2时，周丽淇及一众"高清宝宝"出席义卖，亲自为首名顾客签名。时值午饭时间，经过的市民反映热烈，不论是OL还是白领，纷纷排队支持义卖，88部"四川熊猫限定版PSP"于一个多小时后售罄，平均每分钟售出一部。不少善长更直接捐赠。估计总共为宣明会筹得超过20万元。SCEH副总经理项明生表示"为地震出一点点绵力,所以昨晚同事都加班准备这个义卖。原本计划继续呼吁朋友们明后天来支持，结果想不到一个多小时就售罄了。"





SONY COMPUTER ENTERTAINMENT 2007年业绩 游戏业亏损幅度较前年度大幅缩小 PSP成为部门支柱

SONY于5月14日正式发表2007年度集团连结业绩，集团营业额8兆8714亿日元，较前年度成长6.9%，纯利润3694亿日元，较前年度成长192.4%，皆创历史新高。

游戏部门营业额1兆2842亿日元，较前年度成长26.3%，营业损失1245亿日元，虽然仍处亏损状态，不过由于PS3软硬件销售提升，因此亏损幅度较前年度大幅缩小。

虽然PS2软硬件销售较前年度减少，不过由于新型PS3硬件制造成本的改善，加上软件销售较前年度大幅提升，以及新型PSP主机的持续热卖，因此整体呈现收益增加状态。亏损幅度则是由前年度的2323亿日元大幅缩减为1245亿日元，减少1078亿日元。

目前PS3硬件仍处于成本大于售价的亏本状态,今年度内尚无法扭转此一局面，不过包含软件销售在内的PS3平台整体业绩仍有望能在今年度转亏为盈。2008年度游戏软硬件预期销售目标为PS2900万台，PSP1500万台，PS31000万台，游戏2亿5000万套。

2007年度各平台主机硬件销售台数为：

PS2：1373万台(－98万台，－7%)

PSP：1389万台(＋436万台，＋46%)

PS3：924万台(＋563万台，＋156%)

2007年度各平台游戏软件销售套数为：

PS2：15400万套(－3950万套，－20%)

PSP：5550万套(＋80万套，＋1%)

PS3：5790万套(＋4460万套，＋335%)



姜少杰	风雨不动安如山，何时眼前突兀现……掌机。(某编：后面半句是"吾庐独受破冻死亦足"，不要想不开啊。)
读者资料	男，17岁，吉林省延吉市延边二中高一十四班，133000，QQ：371594463

《口袋西游》内测人气火热 公测即将来临

3D飞天宠物网游《口袋西游》已于5月15日全面启动飞天内测，内测期间游戏在线人数不断攀升，一段时间内服务器人数曾经达到饱和状态。

以我国经典名著《西游记》为背景的《口袋西游》，在内测开启之前已经受到广大玩家的关注。世界首创的“多元化宠物培养系统”，给玩家带来与众不同的和宠物亲密接触的游戏体验，玩家们纷纷表示，他们体验到与宠物之间良好的互动性。“腾云驾雾”与“七十二变”在内测期间玩家感受最深，高空飞行的刺激体验，百变造型的奇特玩法，让玩家真正领略到世界顶级的游戏体验。《口袋西游》中充满了更多乐趣，更多全新玩法，人气火热的内测即将结束，让我们一同期待《口袋西游》公测盛宴。



↑这部网络游戏以古典名著《西游记》为蓝本，向玩家展示了一个不同的西游情怀的世界。



《雷顿教授与最后的时光旅行》官网开张 邀请知名演员小栗旬作为形象代言人

由LEVEL－5制作的NDS益智冒险游戏《雷顿教授与最后的时光旅行（レイトン教授之最后の时间旅行）》，官方网站现正式开张，并将邀请知名演员小栗旬代言演出。

《雷顿教授与最后的时光旅行》是《雷顿教授》系列第3部作品，以「解谜×时光移动」为主题，雷顿教授与助手路克将搭乘时光机来到未来的伦敦，挑战的全新谜题。

本次LEVEL－5宣布，将邀请曾演出在日版《流星花园》中扮演花泽类以及在《名侦探柯南》真人版中扮演工藤新一等角色的日本知名演员小栗旬担任游戏重要关键角色「谜之青年」的配音，并参与电视广告演出。另外也将邀请包括小仓优子与原口晶匡等男女艺人担任游戏角色的配音。

由小栗旬演出的电视广告将从本日起在日本东京、大阪与名古屋等地播映，官方网站也同步释出电视广告影片与幕后制作花絮影片，影片中小栗旬并亲自出题考验玩家。NDS《雷顿教授与最后的时光旅行》预定2008年秋季推出。

使用DS和PSP进行股票交易！松井证券推出掌机股票操作软件

2008年5月17日，日本的网络证券交易巨头松井证券开始更新手机与携带终端的网页，持有股票的人可以用手中的NDS、PSP、iPod touch等便携式机器进行股票交易的操作，这也是掌机硬件加入炒股行列的首次尝试。

在移动电话的性能日益提高的今天，日本为手机开发的股票交易软件的素质比起电脑平台也并不逊色。在松井证券的用户中，有大约27%的人使用手机进行股票交易。这次NDS和PSP炒股软件的推出，使更多的人可以在随时随地更方便地进行股票买卖。另外作为影音播放器在日本流行的iPod touch，也成为许多炒股者的选择。

陈生有	可怜我的电脑光驱是VCD的，每次要看赠品DVD的时候都要去邻居家，好悲惨啊！
读者资料	男，??岁，浙江省遂昌县妙高镇北街40号，323300，QQ：37876900

《闪电11人》跨媒体登场 将推出家用主机版作品

LEVEL-5今日在日本举办NDS足球角色扮演游戏《闪电11人（イナズマイレブン）》的媒体发表会“闪电11人跨媒体计划发表会”，发表会将展开漫画、动画与卡片游戏等跨媒体发展计划，并预定推出家用主机版作品。

除了NDS掌上主机版的首款作品外，发表会中并透露将推出家用主机版作品《闪电11人 突破!（イナズマイレブン ブレイク!)》。虽然目前尚未公布制作平台与游戏内容，不过由于游戏以儿童为主力对象，因此一般推测很可能是Wii平台的作品。LEVEL 5制作次世代游戏的能力无庸置疑，这部新作的游戏画面应该是以3D形式表现的。





《闪电11人》同时预定展开游戏领域之外的跨媒体发展计划，包括即将于5月15日起在小学馆漫画月刊《COROCORO漫画》连载的漫画作品，以及动画与卡片游戏等。前段时间《闪电十一人》的偶像歌手组合在年初宣布成立，而目前针对该游戏的各个周边产品也都将陆续登场。就像《蓝龙》、《多鲁亚加之塔》等作品一样，在游戏推出的同时，相关的动画等多媒体作品会吸引更多的观众成为新的玩家，从而使游戏的销量得到更多的增长，以确保商业利益的回报。

NDS《闪电11人》预定在今年8月22日推出，定价4800日元，在游戏发售之前，LEVEL 5预定提供特别的攻略本——《闪电11人 密传之书》作为早期购入特典赠品，书中将收录众多能增进游玩乐趣的实用信息。

《茶犬的部屋DS3》宣传活动 MTO在现场提供游戏试玩服务

MTO株式会社在5月22日发售NDS用游戏软件《茶犬的部屋DS3》，并且于5月24日在东京银座的“博品馆Toy Park”召开宣传活动。

本活动包含《茶犬的部屋DS3》的体验试玩，与会的玩家可在会场4层的游戏间玩到DS版的游戏。活动时间从上午11点到下午17点。此外还有茶犬“リョク”登场参加的活动。从11时30分开始，每15分钟在4楼的游戏区和2楼的展示区交替登场。

日本“茶犬”系列卡通是日本茶叶界为了推广茶叶而设计的卡通小狗。用不同颜色分别代表着绿茶、花茶、乌龙茶和红茶。并且为此还只做了动画片和小狗的玩具，来吸引年轻人和小孩喝茶。肯德基在中国的分店为了促销，曾经于去年推出“茶犬套餐”，所以茶犬也为中国玩家所熟悉。KFC餐厅在套餐推广时送给顾客的《茶犬365》台历也是相当受欢迎的赠品，许多玩家的桌子上应该还有吧。



陶舜	八房属狗的吗？取一只灵犬的名字有何意义？（猴子：编辑部已经快成动物园了。）
读者资料	男，13岁，江苏省常熟市勤丰东村，215500，QQ：843423723

电玩避雷针

好吃的大家吃,有毒的麻倒我。我不入地狱,谁入?本期的游戏简直是多的爆,别说是每个游戏都玩一遍了,光下载都好几个晚上。

开篇语

本期DS和PSP两大机种都缺乏顶级大作支持，无论是软件数量还是质量都难尽人意，SEGA的《梦猫DS》是唯一可以搬上台面的，不过好在二三线游戏中还有几个颇有趣味的作品，或多或少闪着亮点。

扫雷全攻略之NDS篇

《钢铁人》（编号2276）的剧情很老套，但电影倒是非常卖座，SEGA的作品果然不是盖的，即便是在DS上也敢于挑战3D。本作的画面不能说很精细，但也绝对高于同类游戏一个档次，全程配音对话，超硬派的操作和火爆的场面，赞一个。如果非要鸡蛋里挑骨头的话，钢铁人的面具怎么看都像一只猴子，而且强大的不像话（非最高难度前提下），相比之下玩家更像是BOSS。另外，一拳就能搞定的敌人用火喷就得好几下，有些不合情理，可能是为了平衡吧，不然无限喷火就更无敌了，总之是很牛X的作品，推荐。

《极速赛车》（编号2290）是俊叔近来玩到画面最好的DS赛车游戏（没有之一），DS上能做出这么强的3D画面实在难得，明亮干净，没有远处景物突然出现的现象。乍一看还真有几分梦游美国的味道，立马查了一下制作厂商，虽然不是SEGA，但才是曾经开发过重力赛车的专业团队。游戏背景定位在未来，赛道自然也不是常规的，类似于过山车的赛道都有出现，空中翻滚几百度也是常有的事。另外本作最抓人的地方就是超一流的速度感，不过难度并不高，油门到底就能跑完全程，推荐。

小的们，随俊叔推倒不知火舞吧,注意,俊叔不是在说疯话，SNK为大家带来了这么一款新作《回忆之日2》（编号2292），本作总共收录了三个游戏。第一个以女性玩家为服务对象（这形容词令人遐想），草稚京和八神庵等诸多帅哥任你摆布。第二个游戏的主角则是摄影男（好职业），诸如不知火舞等心中女神任你追求。第三个更邪恶，以医院为舞台，专门对应那些对制服有爱的玩家，算了算了，不能再教唆了，俊叔不想坐牢。

以DS的机能实打实的制作正统足球游戏是绝对没戏的,之前的实况足球就已经得出结论了,走一走偏门倒是不错,这款《5人足球》(编号2303)就是典范。大头Q版风格，不过面像却是走写实风格,在球员的名字里居然有菲哥,看来厂商还是花了点出场费的。规则类似室内足球或街头足球,没有出界一说,而且射门可以蓄力,追求爽快感最大化。但DS的十字键控球确实有点累，有传言表示加强版主机正在开发，但愿十字键能改良一下，加个3D小摇杆就更好了。

《尼斯湖水怪：深水传说》(编号2294)根据同名电影改编，穿插大量电影剧照，游戏从主人公把蛋带回家孵化开始。画面是实打实的全3D，可想而知凭DS可怜的机能是什么模样了吧，场景倒还算勉强过的去，但人物实在是惨不忍睹。支离破碎的连脸都没有，行走的动作特别僵硬，跟丧尸没多大区别。令人意外的是本作还融入了合金装备的概念，有的地方要避开敌人的视线才行，只可惜画面和操作不尽如人意，不然还算个值得玩的游戏。

《骑士歪传》（编号2288）应该是本期最恶搞的游戏了，改编自西班牙同名动画，主人公是一头模样酷似史瑞克中驴子的驴子（听着别



扭）。起初俊叔也在猜这款游戏是什么表现形式，搞了半天是靠嗓门，用麦克风来玩的，新颖有趣。诸位想象下一个怪叔叔半夜疯狂的学驴叫是什么情景，当然了，你也可以用吹的，但这游戏必须用吼的才够痛快，不懂驴怎么叫学马叫也可以啊（俊叔疯了）。

足以媲美任天狗的神作终于出现了，那就是SEGA的《梦猫DS》（编号2278）。养成类游戏见的多，俊叔起初对本作也不已为然，但自从发现是SEGA出品就不免开始关注起来。上手一试果然不负盛名，玩家的个人资料可以设定，猫猫的品种也非常丰富，甚至房间都有N多个布局可以选择。游戏充分利用到触摸和麦克风功能，画面可以说是超一流的，超水平发挥了DS机能，猫猫的动作和表情刻画的细致入微，刹是可爱。俊叔这把年纪都不免童心大发，更别说是小美眉了，绝对是把妹专用游戏，诸位同仁不要错过机会哦（俊叔早晚要成教唆犯）。

DS上还真是什么游戏都有，这款《简单！有趣！点心菜谱DS》（编号2285）说白了就电子菜谱吧，收录了海量的点心制作方法，采用实拍照片的表现方法，真实直观的手把手教玩家烹调各种点心。画面是标准的日式风格，配合精美诱人的点心挺赏心悦目，女性玩家对照着在家做做点心给BF吃也不错哦（俊叔又开始幻想了）。惟独就是语言不通给玩家造成了不小的阻碍，不懂日语的话很容易把调料搞错哦，该放糖的放盐，这个就不好搞了，呵呵，期待汉化吧。

扫雷全攻略之PSP篇

老牌厂商雅达利的实力还是不能低估的，《特洛伊英雄》的画面值得一赞，色彩运用的很足，场景的精美程度上档次，可以用干净明亮来形容，一草一木都刻画到位，特效方面也用足了PSP的机能，有点魔兽的味道。但可惜好场景并没有好人物，主人公的画风比较怪异，而且动作看上去很僵硬，行走的感觉同样怪异，更要命的是攻击手段太过单一，完全没有动作游戏的爽快感，甚至攻击敌人的时候还有停顿，绝对是硬伤，如果严格的说把本作列为“雷”也是可以的，真是可惜，把那么好的画面浪费了。

这次的《钢铁人》SEGA同期推出了DS及PSP两个版本，相对来说PSP版的画面就精良太多了，不过由于两台主机的3D机能完全不在一个档次，所以也没有什么可比性。和DS版采用大量电影剧照交代剧情不同的是，PSP版完全由3D刻画过场剧情。游戏画面干净明亮，不过操作方面存在一些值得商榷的地方，比如左右转向的速度实在不敢苟同。而且和DS版一样主角设定的过强了，几乎不用理会敌人的火力，无限喷火往前冲就行。另外，也许是机能太强的缘故，火焰特效非常刺眼，几乎看不清前面的路，拳击的感觉没有DS版硬派，两个版本如果能综合一下各自的优点就完美了。

别看表面上《鸭嘴兽》的画面是标准的3D效果，但骨子里实际上是传统横向2D卷轴射击游戏，这种题材在PSP上面真是久违了。风格定位在卡通化路线上，包括敌我双方的造型都很Q版，就连爆出来的得分道具都是些香蕉草莓之类。射击的手感也还算中规中矩，子弹的种类也很多，虽然真正好用的就那么一两种。本作最大的问题还是出在画面上，3D效果色彩太鲜艳，玩久了眼睛疲劳度很高，感觉飞机和地图混为一潭，很难分辨敌方子弹和可接道具。原本几乎没有难度的关卡也经常莫名奇妙的往子弹上撞（不是子弹打我），让人颇为恼火。



避雷针

DS雷区探明	
《尼斯湖水怪：深水传说》（编号2294）	——理由：丧尸版合金装备

PSP雷区探明	
《特洛伊英雄》	——理由：毫无爽快感
《鸭嘴兽》	——理由：折磨眼睛

PG视点

本栏目的开设，围绕着玩家们关心的话题进行讨论，也希望大家能够和我们一同关注。

艰难时刻，我们一起度过

5月12日，星期一。当天下午，编辑部的众人都在办公室里忙碌地制作本期杂志的时候，突然传来地震的消息。当时我们的第一反应只是惊讶，但是到了晚上，大家从电视和网络了解到震灾的严重程度和影响远远超过了最初的预料。震中在四川这个人口大省，而且是山区，而且多个受灾地的联系完全中断。由于地震造成的山体滑坡阻断了外界通向灾区的救援道路，许多学校的师生被埋在沉重的瓦砾之中。当大家意识到这次灾难带来的损失的巨大程度之后，所有的人沉默了，之后感到的是无限的悲伤。一个个生命在我们听到消息的同时消逝，惨重的损失使人意识到，巨大的灾难离我们并不遥远。

这次的震灾与以往的灾害大不相同。以前在电视或者网上看到诸如海啸、洪水、干旱、雪灾一类消息的时候，我们总是相信现代的科技手段可以将损失降低到最小的限度。但是这次与以前不同。地震发生在交通不便的山区，所有通往灾区的通道在第一时间被垮塌的落石和泥土隔断，水、电、各种保障对外通讯的物资都在大地颤动的一刻断绝，受灾地区与外界的隔绝程度，绝对可以用“绝体绝命”来形容。虽然上面写了这么多“绝”字，但是绝望并没有持续太久的时间。所有可以动员的力量在灾情确认之后开始启动，人们急切地守在通讯工具前面，期盼着前方传来的消息。电视上的一幕幕景象令我们震惊：那些原本在课堂上读书写字的学生们被压在沉重的钢筋水泥废墟之下，大家明明听得到呼救的声音，但是在最初的时候，只能靠徒手来进行施救。父母们眼睁睁地看着自己的孩子被无情的灾难吞噬着生命，那种痛苦，即使是在远隔千里的屏幕之前，我们这些身处没有受灾的地区的人也可以感觉得到。在那一刻，许多素不相识的人，都为这些无辜的遇难者流下了伤心的泪水。

地震之后，编辑们没有睡过一个安稳觉。一方面是摆在面前的工作，一方面，灾区又牵挂这大家的心。面对这一切，我们觉得自己必须做些什么。在公司所在的大楼物业开始组织募捐的时候，大家就开始解囊相助。就连刚在前台工作不久的小姑娘也主动拿出100元钱，让我们带给楼下的负责人。在物业组织募捐之后，杂志社内部又组织捐助灾区的活动，此时又有很多人主动拿出自己的工资，捐给正在遭受苦难的第一线的人们。这些钱本身微不足道，但是能够为灾区尽自己的一点绵薄之力，也对得起大家作为同胞的关切之情。

在地震灾害发生之后的一百多个小时里，大家的心情是沉重的。也许在废墟之下遭受苦难的孩子们当中，就有看过这本杂志的人。我们知道，在如此关键的救灾时刻，我们的杂志可能无法送达那里，但是我们也希望通过这一点地方，让所有的读者都知道，在几千公里之外的北京，正在制作这期杂志的编辑们的心情，与同样关切震灾的同胞们并无二致。地震之后一周的5月19—21日是全国哀悼日，值此国殇之时，编辑部的全体同人一起为遇难的同胞们默哀，也为幸存的人们带去最诚挚的安慰与祝福。此时此刻，我们的心与你们连在一起。



王士吉	学习娱乐两不误，还有父母当支柱，问你羡慕不羡慕？（猴子：打住！翔武：这两人在玩三句半，我们不要理他们）
读者资料	男，17岁，贵州省贵阳市都司路126号北斗星公寓

中国掌机游戏流行榜

2008 4.16～4.30

NDS双周游戏热门榜TOP10



1 NEW 日版

太鼓达人DS 七岛大冒险

●NGBI●RAG
●2008.4.24
●人气指数：127933

收录多达50首曲目的太鼓达人最新作。



2 NEW 日版

火影忍者疾风传:忍列传2

●Takara●FTG
●2008.4.24
●人气指数：57202

使用动画第2年的疾风传作为剧情主线。



3 NEW 日版

正义双侠DS 惊心动魄大作战

●Takara●ACT
●2008.4.24
●人气指数：47880

年初放的动画《正义双侠》改编游戏。



我们是化石挖掘者

●任天堂●RPG●2008.4.17●人气指数：43807
由开发《樱大战》系列的RED公司制作。



放学后少年

●KONAMI●AVG●2008.1.31●人气指数：36652
以昭和50年的乡村为舞台的冒险游戏。



名侦探柯南：消失的博士与找茬塔

●NBGI●ETC●2008.4.3●人气指数：36342
大家来找茬之名侦探柯南版衍生系列。



召唤之夜

●BANPRESTO●S・RPG●2008.4.24●人气指数：35314
系列原点第一作的复刻版，风格很FFT。



烈火英雄：皇家空军传奇

●DESTINEER●STG●2008.2.27●人气指数：30851
以二战中德国入侵英国的历史为背景。



咬尾虫音乐课DS

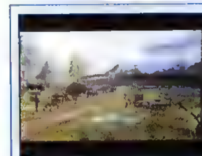
●SEGA●RAG●2008.4.10●人气指数：27426
日本NHK电视台的人气歌曲节目游戏化。



好孩子的无人岛生活

●NGBI●AVG●2008.4.3●人气指数：26155
日本电视节目《爆笑无人岛0元生活》。

PSP双周游戏热门榜TOP10

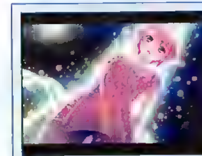


1 日版

怪物猎人携带版2nd G

●CAPCOM●ACT
●2008.3.27
●人气指数：213164

最近编辑部里最热门游戏，没有之一。

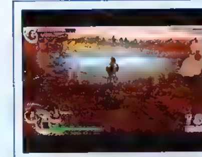


2 日版

只属于我的果实

●Jin●AVG
●2008.4.3
●人气指数：184737

珍惜健康，远离18岁以上推荐级游戏。



3 中文版

大蛇无双

●KOEI●ACT
●2008.2.21
●人气指数：160685

PC版也推出了，高配置机器运行流畅。



无限回廊

●SCE●PUZ●2008.3.19●人气指数：119840
3D与2D在脑海里反复切换的内涵游戏。



音乐节拍

●SCEA●ETC●2007.12.7●人气指数：106302
把放在记忆棒的音乐转换成节拍游戏。



SNK经典街机合集vol.1

●SNK●ETC●2008.4.29●人气指数：102928
在里面看到了top hunter，泪流满面。



浮游世界

●SCE●PUZ●2008.3.6●人气指数：71092
根据同名flash游戏改编来的另类作品。



星之海洋 二次进化

●SQUARE ENIX●RPG●2008.4.2●人气指数：66066
本作是PS平台《星海2》的复刻加强版。



反逆的鲁鲁修 遗失的色彩

●NBGI●AVG●2008.3.27●人气指数：58310
动画第2季继续热播，对腹黑片无兴趣。



死人头弗瑞德

●D3●ACT●2008.3.19●人气指数：54978
好吧我承认接受不了这种风格的游戏。

这个月仍旧没有多少值得关注的游戏发售，掌机市场的萧条期还在持续，不过就快要等到破晓前的黎明了。DS方面，大人气音乐游戏《太鼓达人DS》的新作如期而至，《召唤之夜》则是近期难得的消磨时间的战棋佳作；PSP方面，《怪物猎人》、《大蛇无双》、《无限回廊》的三连星阵型依然稳定，倒是《SNK街机合集》带来了不少亮点，向没有经历过上世纪街机时代的同学诚意推荐。

？萍	“任饭”“索青”本一家，都是从FC时代过来的嘛！！（露琪：你的姓氏写得太草我实在认不出来……@v@）
读者资料	女，18岁，四川省威远县威远中学高2008级21班，642450

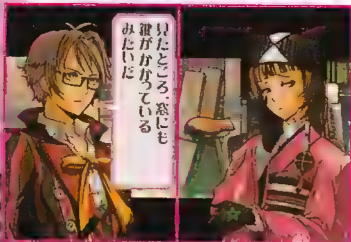


NDS	SQEX	2008年夏季
	ARPG	1人/价格未定
西格玛和声		容量未知

被摧毁的世界真相在时间和声音中

被称为“逢魔”的魔物将时间规律扭曲后，世界的过去改变了。由于过去的改变发生了各种各样不可思议的事件……这就是为了拯救世界，让历史回到正确的路线，解开各种谜团的《西格玛和声》。本次将会介绍作为“音使”一族后裔的主人公黑上西格玛。故事的舞台是黑上居住的领馆，后面还有在黑上家寄宿的人物介绍，绝对不容错过哦！

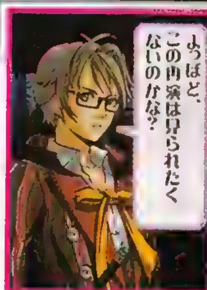
西格玛将解明真相



↑由于逢魔的影响，黑上领馆过去发生的悲惨事件一一重现。只要解明谜团就能将历史变回本来的样子。

再现思念中残存的过去 时光重现

西格玛拥有特殊能力音使，可以利用声音来进行调查，会发生各种各样的奇迹事件。其中之一就是“时光重现”，在领馆的各个房间中引发重要的事件是推进游戏剧情的关键。



←时光重现并不是万能的，特殊情况下有可能无法发挥效果。

魂之影

时光重现后就会出现“魂之影”。魂之影的形成是由于人类对某些地点或事物的强烈思念而产生的。四处搜索魂之影吧，找到之后调查引发事件。



时光重现搜索魂之影！



←有些场景的魂之影只有在特定时间才会出现，所以要在各种场景重现各个时间段，看来玩家们又要经过大量的搜索了。

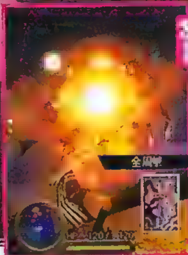
主要人物介绍





西格玛的伙伴，被称为札使的月弓一族的少女。可以发动唯一打败逢魔的特技“神降”。如果没有她恐怕灾难会更加悲惨。

可以操控音乐唤起奇迹的“音使”一族，黑上家的青年。可以修正扭曲的过去，封印逢魔，解开过去发生的各种谜团。就连他自己都不了解家族以前到底发生了什么，看来必将经历一场惊天动地冒险。



按照弥音的提示进行战斗，打倒敌人后就能得到经验值，提升等级。

作为音使的西格玛可以操纵时间

编写时间

→现在的时间是12点，如果想要时光重现必须前往座钟之间编写时间。

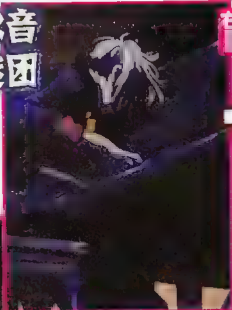


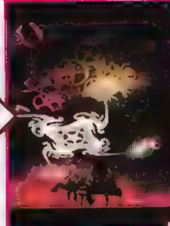


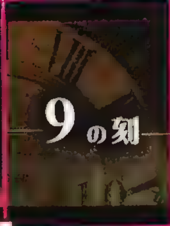
黑上领馆的中央位置是“座钟之间”，在这个房间中有一个巨大的座钟，如果西格玛想要回到以前的时间，必须“编写时间”才能使时光重现，然后再去探索黑上领馆的其他房间。谁也不知道这个古老的座钟居然隐藏着这样的秘密，看来整个游戏流程中，玩家去的最多的房间就是这里了。

西格玛和弥音联手解开谜团

↓→音使西格玛弹奏钢琴，札使弥音将双手举向天空祈祷……





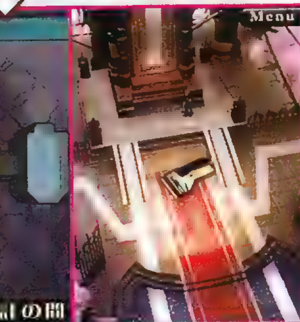


←原本是12点，经过西格玛和弥音的合力后，时间成功倒退到了9点。看来游戏的全程需要他俩配合才能推动剧情。

←↑在特定时间进入之前去过的房间，就能入手之前没得到的各种情报。为了不浪费时间玩家要注意各种线索。

在各个时间段中搜索魂之影



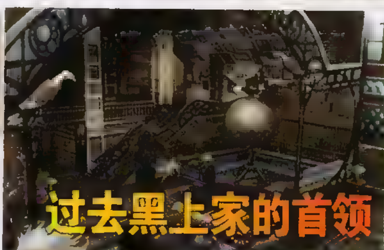


黑上领馆被扭曲的时间，带来的血之搅拌



时间改变而引发的悲剧……
黑上家的成员

由于历史扭曲，黑上家持续发生怪异事件。接下来就向大家介绍一下被卷入奇异事件的黑上家的成员。所有事件都和这些人有关系，平时看起来没有什么疑点，但是仔细观察他们的动作、表情就能发现隐藏了某种秘密……



过去黑上家的首领
黑上 静马

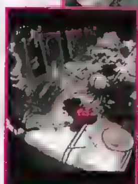


←黑上静马作为一族之长影响非常大同时拥有音使和札使两种能力。很难想象怎样在弹钢琴时把双手举向空中。（笑）

身兼音使札使的一族之长

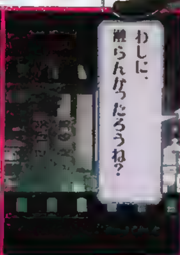



←看来过去世界和月弓家有很大的关系啊。




←发生杀人事件后，静马竟然可以保持的如此冷静。

奇异事件到底和他有何关系？

←这个女子有洁癖症，讨厌身体接触。到底隐藏着什么秘密呢？

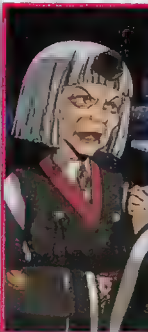
←无论何时何地，对任何人都非常严格。即使是对身为一族之长的黑上静马也丝毫不留面子。

黑上 梅

遵循规则的静马母亲



梅所遵循的规律是？





←静马和佳子是夫妇，一直被黑上家的规矩所束缚着。梅总是考虑着家规，给人的感觉非常冷酷无情。

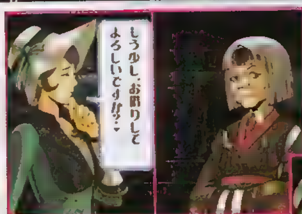
李军 边角栏真是太棒了，虽然不起眼，但却给了不少人一些机会。
读者资料 男，19岁，河北省保定市北唐小区，071000，QQ391123168

改变时间解除封印的逢魔

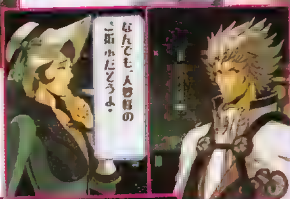
栖息在时间夹缝中的魔物——逢魔，被西格玛祖先封印之后不知为何突然复活来到人间。它能够影响人类的意识，受影响的人就会表现得非常狂躁。黑上家发生的惨剧是否跟它有关系呢？如果是，背后是否还有其他黑手在幕后操作呢？恐怕事件不会是抓到它就能解决那么简单，各位玩家准备好大冒险吧！



黑上佳子



↑作为静马的妻子嫁入黑上家。似乎她也拥有什么特殊能力。



↓不敢违抗静马的母亲，难道婆媳关系不好？

手持谜之钥匙 到底伸向何处



↑不知道这把形状复杂的钥匙是用来打开什么东西的。对梅说“可以借来用一下吗”恐怕指的就是这个吧。

顺从婆婆命令的温柔的黑上佳子





←似乎有什么东西在佳子眼前消失了，吓了佳子一跳。过去黑上领馆发生的惨剧把她也卷进来了。

第一个事件就是以这三人为中心？

降临在过去黑上家的第一个事件竟然是密室杀人，而且似乎除了介绍的人以外还会有其他人物登场。西格玛和弥音为了解开惨剧的真相，开始探索黑上领馆。只要揭开谜团，打倒潜伏在背后的逢魔，就可以修正扭曲的过去。



→平静的房子一点也看不出来曾经发生过杀人案，但是通过时光重现，他们再次目睹了那场密室杀人惨剧。





西格玛的眼睛可以看到事件的关键

↑由于黑上领馆发生杀人事件而引起了骚动，只有西格玛一人冷静地推理事件，那双眼睛可以迅速抓住解决事件的关键。

袁田君	小弟有几个群：掌机群：17626212；MH：38221641；动漫：38222061；口袋：38222133。欢迎各位玩家。
读者资料	男，16岁，新疆乌鲁木齐市河滩北路，830002，QQ7369094741

《高达战争》系列最新作品出炉！

GUNDAM BATTLE UNIVERSE

ガンダムバトルユニバース

PSP	BANDAI	2008年7月17日
	ACT	1-4人/5040日元
高达战争宇宙		容量未定

2007年10月发售的《高达战争编年史》的续篇即将登场！！续篇的名字是《高达战争宇宙》，新作将会登陆人气掌机PSP平台，这也是PSP平台上3D动作游戏《高达战争》系列的第四作，之前的三作在大获成功后相信本作同样备受瞩目。本作中同样会收录之前的所有剧本和机体，并且数量再次大幅增加！本次将主要向大家介绍一下游戏中出现的MS和MA，并且还要献给大家《高达战争》系列开发者采访！从采访中可以看出制作者们真的是用心制作了，游戏中增加的各种新元素必将给游戏带来更多的乐趣。废话少说，一起来看看这部新作到底有什么亮点吧！

机动战士高达ZZ

FULL ARMOR ZZ高达

全副武装的ZZ高达

机动战士高达ZZ

DOVEN · WOLF

↑装备有远程攻击兵器的重型MS。

R · JARJA

机动战士高达ZZ

↑"一年战争"时以旧型MS为设计思想制作的新型MS，非常擅长近身战斗。

UP GRADE 1 追加了《机动战士高达ZZ》和《机动战士高达 逆袭的夏亚》中的新关卡！

前作《高达战争编年史》中只收录了从《机动战士高达》到《机动战士Z高达》中的关卡，本作中将会追加《机动战士高达ZZ》和《机动战士高达 逆袭的夏亚》中的新关卡。加起来超过200关以上，这样多的关卡，你能够打通吗？还是说勾起了你挑战的欲望了？先别忙，看完了报道再说吧！



机动战士高达ZZ

扎古Ⅲ改

此种机体为玩家熟悉的扎古Ⅲ的改造强化型，拥有十分夸张的机动性能。

拿手好戏是近身格斗战



机动战士高达ZZ

达拉森

"一年战争"时期活跃的德姆派生机体。配有激光战斧和激光枪等近战武器,非常擅长近身战斗,无论谁遇到它一定会痛不欲生,激光战斧可以一击将敌人机体砍成两截。

从《机动战士高达ZZ》来的新机体再次参加战斗！

本作中不仅追加了更多剧情，还收录了大量《机动战士高达ZZ》中的机体，大量重视火力的重型MS登场，装有激光炮或导弹发射器等远距离攻击武器正是这类MS的特征，这样暴力的机体受到大部分玩家的追捧。



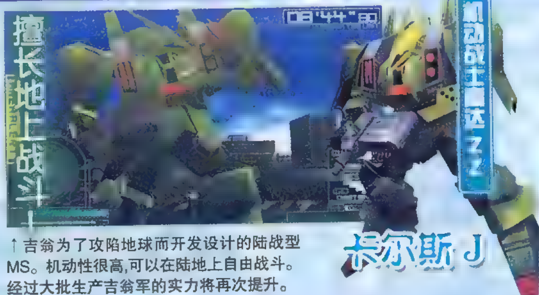
机动战士高达ZZ

龙飞

古雷米的爱机

机体可以和飞行器分离的MS。机体全身以桔红色为主,是古雷米的专用机。强大的威力无人能及，再加上古雷米高超的驾驶技术，绝对可以称得上战场上的霸者！

擅长地上战斗



↑吉翁为了攻陷地球而开发设计的陆战型MS。机动性很高,可以在陆地上自由战斗。经过大批生产吉翁军的实力将再次提升。

机动战士高达ZZ

卡尔斯J

开发者的访谈



㊧ BEC
家弓晋辅 高达系列动画制作负责人。喜爱的机体是卡普尔。

㊥ Artdink
八木正纪 高达系列开发计划总监。喜爱的机体是古夫。

㊨ BANDAI
广野 启 高达系列开发总负责人。喜爱的机体是DENDROBIUM。

《高达战争》系列史上最多关卡作品！

——请告诉我们游戏的名称是什么意思。

广野启（以下简称广野）："宇宙"里面包含的意思就是非常庞大没有边界,暗示大家《高达战争》系列的无限广阔，而且高达的年号是UC(宇宙世纪），所以我们认为"宇宙"是最好的命名。"宇宙"还包含有森罗万象的意思，而本作中收录的关卡和MS机体都是史无前例地多，所以称为森罗万象也不足为过。

——请您谈谈和前作有什么不同。

八木正纪（以下简称八木）：加入了前作《高

斐斐	前几期都认真写，却不给俺上，朕生气了，就诅咒PG每期都卖到脱销！哼哼！（库巴：好可怕啊！）
读者资料	男，19岁，山东省平度市第一中学，266700，QQ306402073

《机动战士高达F91》和《机动战士高达闪光的哈萨维》等机体也会参战！

本作中不仅加入了《机动战士高达夏亚的逆袭》中的新机体，还加入了首次参战的《机动战士高达F91》，而且都是高达F91的最新机体，对于其他机体绝对拥有压倒性的优势。Hi-ν高达和≡高达也会出现在本作中，相信各位玩家已经迫不及待了吧！那就让我们一同来看看这些机体吧！

↓超越MS性能极限的超高性能机体，这样强大的存在难道不会影响游戏的平衡性吗？



机动战士高达F91

高达F91

CCA-MSV

Hi-ν高达

↑由ν高达强化的MS。拥有华丽的必杀技,威力是前所未有的。



UP GRADE 2 可以继承前作游戏中的存档！

玩过前作《高达战争编年史》的玩家有福啦,你们存档里经过养成的机体和驾驶员可以在本作中继承，其他玩家只能从零开始，然而玩过的玩家可以从强大的进度开始。没有进度可继承的新手也不用气馁，因为新作中几乎所有模式都可以联机进行，打不过的关卡就找朋友带你过关吧！



机动战士高达闪光的哈萨维

≡高达





继承ν意志

翱翔宇宙

←↑内装有独特喷射器秘密开发的MS。可以在大气层内单独飞行,机体高达30米。

达战争编年史》中没有的部分，而且在那之上进行了加强新要素。

家弓晋辅（以下简称家弓）：游戏平衡得到进一步增强，把过于强大的攻击降低了。比如说格斗系的机体有可能不能进行防御，在对人战中防御方式将会变更。

——就是说更加容易上手了。那么本作中有什么特点呢？

家弓：首先容量非常大。可以认为是高达系列动作游戏中容量最大的作品，玩家可以操控超过200台机体的MS和MA，绝对可以称得上是森罗万象。

——这样看来登场机体确实不少。

广野：今回还加入了首次登陆动作游戏的Hi-ν高达和≡高达等，相信不少fans都很期待吧。



家弓：像α·阿吉尔这样的巨大规模的MA也将登场，相信一定会吸引到玩家的眼球。

——听说关卡也大幅增加了呢。

广野：《机动战士高达ZZ》、《机动战士高达夏亚的逆袭》中的关卡收录进来，总数超过200关，相信这会增加玩家们的游戏时间，要想拿到全S评价更加困难了。

赵龙	伪娘露琪，他是不是和狸猫有些不可告人的关系。（库巴：有吗？我可什么也没有说啊。）
读者资料	男，20岁，天津市河东区井冈山路，300151，QQ617752321

UP GRADE 3

协力联机可以一同攻克游戏中的关卡！

《高达战争》系列拥有的独特机能就是可以对战和协力游戏。几乎所有模式都可以进行协力游戏，所以过不去的关卡就和朋友一起打吧，本作就是这样推荐玩家多人游戏的,有些关卡的难度非常高，如果没有人帮助恐怕很难过关，快让你身边的朋友也加入到战斗中来吧！激烈的游戏让你和朋友成为了战友！



和朋友协力夹击敌人！



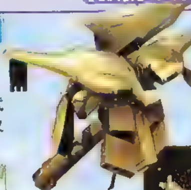
GUNDAM SENTINEL

FAZZ

FULL ARMOR ZZ高达的试作机。虽然只是试作机，可是火力依然不容小视。



一击必杀的大火力！



机动战士高达夏亚的逆袭

α·阿吉尔

吉翁军的超巨大MA，看似笨重，战斗力却不同凡响。



本作中最大机体！



机动战士高达夏亚的逆袭

里·加兹

Z高达量产化的试作机，虽然只是试作机,性能却不容小视。超高的性能成为各位玩家的首选。





机动战士高达F91



大蔷薇

与其他人型机体不同,像花一样的巨大MA。武器是像触手一样的鞭子,能够快速困住敌人。虽然庞大但是移动速度一点也不慢,而且配有的激光炮也是非常的强大,并且可以随时向不同方向发动攻击。防御性能也很卓越。

——本作中的关键要素是可以通信协力战队吧。

家弓：前作中联机只能玩主机的游戏关卡，本作中通过联机协力会出现全新关卡。

广野：顺便说一下，进行单人游戏时可以随时打开菜单画面进行通信游戏。

八木：这样的设定是考虑到玩过前作的玩家可以帮助第一次接触这款游戏的玩家。

——驾驶员模式中有育成要素，请问在这部分追加变更了什么呢?

家弓：驾驶员方面今回追加了技能选项，这是一个可以体现驾驶员个性的新参数。

广野：因为这是前作中没有的新要素，所以相信各位玩家看到之后一定跃跃欲试了吧，只有玩过之后才能体会到变更点。当然敌人也同样可以使用技能，所以在打前作的关卡时感觉也会不一样。

——听起来游戏变得更深奥了。接下来请介绍一下机体吧，听说“调整（power up）”追加了其他设定是吗?

家弓：“调整”本身没有什么变化，只是加入了能造成特殊攻击效果的防御。直到现在都不被大家重视的耐久力将会变得更重要。这样也进一步平衡了游戏机体。

——原来如此。本作可以继承前作《高达战争编年史》的存档吗?如果可以的话能继承什么部分呢?

广野：详细的情节现在还不能透露，不过可以告诉大家的是玩过前作的玩家绝对不会觉得后悔的，只能说可以继承，但是具体情况要留到以后再公布，再吊吊各位玩家的胃口吧！

杨志康	活了那么多年，是你们告诉我是那么倒霉。（库巴：什么意思？）
读者资料	男，16岁，广东省云浮市云城区，527300，QQ477581409

史克威尔艾尼克斯

这就是近在咫尺触手可及的恐怖

ナナシノゲエム

今年夏天
即将推出正统的恐怖冒险游戏

主角将要一边玩着下载来的2D冒险游戏，一边追寻被诅咒的真相。

NDS	SQUAREENIX	2008.07.03
	AVG	1人/5040日元
无名游戏		容量未定

2008年夏天，SE公司将挑战恐怖主题的冒险游戏，本作的题材是玩过之后七天内就会死的“诅咒的游戏”，这款游戏需要将NDS竖起来玩，这种以第一人称视点进行的游戏，玩家会不会与游戏主角一样因为诅咒而颤抖呢？

将NDS竖起来玩的冒险游戏



只要点击画面中央，主角就会向前移动，操作非常便利，任何人都很容易上手。



想要向上下左右任意方向张望的时候，直接点击那里就可以了。

视觉的恐怖！



「知ってる？
んかさあ、遊ぶと一週間で
死んじゃうゲームが
あるんだって」

「ちょっ、
それってヤバくない？」

玩家要在以3D画面描绘的世界中进行第一人称视点的探索，前进、开门、左右张望等动作全部由触笔操作完成，由于视点因素，玩家无法看到身后的情况，视觉上的恐怖油然而生。

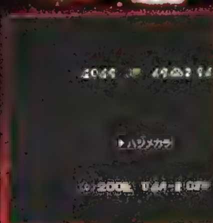
↑竖着玩NDS的方式下，画面能够展现出很宽的场景，情景描写更加真实。

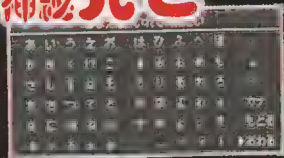
时髦币 我一贯不回函的，这次是因为刚结束联考，莫名其妙地考好，想试一下自己是不是运道大爆发。
读者资料 男，18岁，安徽省宿州市宿城一中，234000，QQ371369580

某天突然开始流传关于某个下载版“诅咒的游戏”的流言，游戏者将会迎来不可避免的死亡，而死亡将会在何时以怎样的方式降临呢？主角的某位学长自从开始玩“诅咒的游戏”就再也没有在学校里出现过，主角去学长家探望他，而等待他的却是意料之外的情形，神秘的游戏被自动下载到了他的携带游戏机之中。



玩过“诅咒的游戏”之后一周内就会神秘死亡





←↑自动下载的谜之游戏，文字的意义模糊不清。

主角被接踵而来的各种恐怖体验连续袭击。



主人公 可以随意选择主角性别，20岁，私立南都大学二年级的学生，是那种非常普通的随处可见的大学生，由于被卷入“诅咒的游戏”之谜，普通的生活顿时发生了变化……



长泽理子 主角的女性朋友，尾高学长的恋人，好奇心旺盛，什么事都喜欢插一脚，对都市怪谈很有兴趣。



生田潮 原游戏公司职员，42岁，妻子已经过世，留下一个孩子，他目前处于下落不明的状态中。



大山法嗣 南都大学社会学系现代社会学科的准教授，拥有自己独特的多媒体理论，对奇怪的死亡事件抱有兴趣。



尾高文人 南都大学三年级的学生，长泽的恋人，主角的学长，由于沉迷游戏，很少在大学校园里露面。

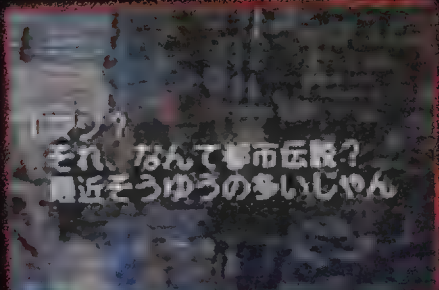
能抵抗诅咒吗？

听觉的恐怖！

→以现代社会为舞台的本作中会出现很多身边常见的场景。

本作使用了只用两个扬声器就能够表现出立体音效的系统来实现3D音效，能够将主角背后传来的声音逼真的表现出来，让玩家充分享受到立体感的声音带来的恐怖气氛，因此强烈推荐大家戴上耳机来玩游戏。





在普通的场景中感觉到哪里不对劲了吗？

李恒	这期杂志上市的时候，和我们同龄的掌机迷朋友们也要走进高考的考场了，大家一定要加油噢！为自己以后可以自在地玩掌机打下坚实基础！
读者资料	男，19岁，吉林省吉林市船营区黄旗街，132000，QQ314299878



《无名游戏》总监 A先生

2008年4月，笔者得到了采访担任《无名游戏》总监的A先生的机会，就第一时间赶往SE公司。然而A先生接受采访的地点并不是一贯的摆着黄色沙发的房间，而是一间阴暗的房间，在截然不同的氛围中，笔者开始了这次采访。

像鬼屋一样的恐怖冒险游戏

“要让玩家能在NDS上体验到从来没有过的恐怖感。”采访一开始A先生就这么说道。

SE正在开发的新作名为《无名游戏》，这是一款以现代社会为舞台的恐怖主题冒险游戏。游戏中的主角得到了一款下载的诅咒游戏，传说这是“玩过之后一周之内必死”的游戏，从主角玩上游戏的这天开始，恐怖的日子就降临了。

这款游戏的平台并不是PS3和XBOX360这样的画面和声音表现力优秀的家用机平台，而是作为掌机的NDS。一般来说画面和声音对恐怖游戏是非常重要的因素，为什么会选择NDS作为游戏平台呢？

“NDS上有很多类似‘跟小狗一起玩耍’这样的互动性很强的游戏，受其影响，我一直想要制作一款‘突出感觉’的游戏。当我在考虑怎样的题材最能突出感觉时，‘恐怖’这个关键词在我脑中跳了出来。”A先生说道，他同时注意到了NDS平台上的恐怖游戏相当少。

“游戏这种东西包含有唤起玩家想象力使之感受乐趣的部分，因此最重要的不是‘让玩家看到什么’，而是‘让玩家感受到什么’。要营造出感觉强烈的环境而非视觉上的那种，极力避免使用冲击性的画面，努力让玩家产生本能性的感觉方面的恐怖。”

也就是说这款游戏并不会单纯使用画面让玩家感受到恐怖，而是让玩家看得模模糊糊，却明显感觉到恐怖就在触手可及的地方等待着。“NDS是体感亲和性很高的硬件，将NDS竖着玩的想法，是出自能否再现死角的考虑。用触笔碰触周围的东西、一边留意周围的声音一边前进，我们就是以这样的‘突出感觉’为基础所进行策划的，从这个意义上来说，本作是只有在NDS上才能做出来的恐怖游戏。”

让人回想起小时候的恐怖

本刊独家刊载

《无名游戏》中蕴藏着怎样的诅咒恐怖

在幽暗封闭的采访现场，房间里只有A先生的声音在耳边响起，偶尔伴着空调的声音，笔者陷入一种空灵的错觉之中，仿佛觉得世界只剩下了这一个点。当找回自己与世界的交接点之后，笔者试着向A先生提出了一些问题，A先生的回答让人很在意他对“恐怖”的定义。

“游戏带给玩家情不自禁猜测会不会发生什么事情的不安感，可以说是如同鬼屋一般的感觉。”A先生说布置鬼屋与制作游戏非常相似，鬼屋布置完成时会先叫相关人员来试玩，据此对鬼怪出现的时机等布置进行最终调整，而这与制作游戏时设计地图和放置机关等过程非常相似。“制作恐怖游戏就是要让玩家在游戏中体验极致的恐怖感，可以说本作就是在NDS的幻想空间中布置鬼屋而产生的这样一款作品。”A先生一边说一边拿出NDS，向笔者展现开发中的《无名游戏》的画面，对笔者说“玩玩看吧”。

笔者戴上耳机,还没玩上几分钟,就深刻体会到了A先生所说的“鬼屋”的含义,开始对一步一步向前走的普通行为感觉到恐惧。看着笔者身临其境般玩着游戏的样子,A先生露出了自信满满的笑容。

“鬼屋的恐怖之处不正是在于肯定会有吓人的东西出现吗？因此很容易产生预备心理，只要一出现吓人的东西就立即逃跑。怎样将鬼屋的经验用于游戏之中，让玩家感觉到恐怖，这也是恐怖游戏的主题之一。”

A先生数次调整游戏中主角的移动速度，而实际上主角始终是保持一步一步缓慢前进的，A先生说这是一种为了营造恐怖氛围而特意做的设定。笔者由于这种移动方式而产生了“会不会有什么事情发生”的不安与焦虑，开始刻意留意起周围与身后，察觉到笔者这种变化的A先生问：

“身后最让人提心吊胆吧？”

突然的发问让笔者吓了一跳,A先生继续说:



“‘让人提心吊胆的身后’正是恐怖的原点,就如同自己一个人走夜路，听到风吹草动都会迅速回头，这种感觉正好与游戏的操作方法契合。”

不用多说，笔者就感觉到了那种恐怖，本作的特征就是代入感非常强烈。为了让玩家容易产生代入感，开发小组决定让玩家可以自由设定主角的名字和性别。此外，游戏的舞台选在了现代社会，关于取景问题，开发小组内部成员纷纷提出了各种建议。“选择地铁、医院、无人的商店街等白天看起来很寻常，到了晚上就会因为没有人而觉得恐怖的地方。”

正因为是寻常的地方才更恐怖，再加上使用触笔的直感操作，让玩家产生与游戏中的主角一样在掌机上玩诅咒的游戏那种恐怖的感觉。游戏从环境到操作方法都进行过精确的计算设计，简直可以说是将玩家关进布满机关的鬼屋之中，让其处于无路可逃的绝境。不可能感到不恐怖。

让恐怖传播

《无名游戏》中为玩家预备了很多能够煽动不安情绪的场景。

“声音时大时小与光线明暗的交替营造出恐怖的气氛,诸如此类的场景在游戏中有很多个。”正是如此,笔者在试玩的时候经常会产生“那里绝对有什么恐怖的机关”的感觉,一边玩一边觉得背上冷汗淋漓。A先生端坐在榻榻米上,看着额角冒汗的笔者说：“除了物理性的恐怖之外,剧本中还有多处关于人际关系的恐怖描写,努力让玩家产生想要惊叫的恐怖感。我们希望将各种恐怖散布在游戏之中,不管怎么玩都会收获‘恐怖’。”

另外,本作中的音乐音效对渲染恐怖气氛起了重要的作用。开发小组考虑到“音乐不正是最重要的东西吗”,就精心构筑了能够表现立体音效的3D声响系统,如此一来就可以表现出从左右两边和后方传来的声音了。

“游戏中的音乐是不会循环使用的,为了营造恐怖的感觉,时常会有接近无声的场景。”游戏对声响也很重视,有很多利用声响的机关设置,“让玩家切身体会”是NDS的卖点之一,本作也活用了这个系统,因此开发小组强烈推荐大家戴着耳机玩。

“希望大家戴上耳机,一个人坐在昏暗的房间里,披着被子玩我们的游戏。”笔者捕捉到了A先生说这句话时眼中一闪而过的狡黠,A先生期待着这款游戏能吓到玩家。

“与其说这款游戏的乐趣是看别人玩，不如说是在自己一个人先玩过之后，再故意给别的人玩并观察对方的反应。”原来如此,这款游戏是在自己被吓到之后,还可以观察别人被吓到的样子的作品,换言之就是传播恐怖的作品。也许《无名游戏》会像游戏中的都市怪谈一样，在人与人之间不断传播吧。

谜之机体登场！爽快的特殊战斗技！



力压群芳的神秘蓝色机体

阿克银

之前介绍的机体外观玩家们都觉得比较新奇，然而这个机器人的外观怎么看也感觉有些眼熟……

NDS	BANDAI	2008年5月29日
	RPG	1人/6090日元
	超级机器人大战OG无限边境	容量未知

序言

这个世界到底从何时开始有历史的？有人说是在数千、万年以前，也有人说从最开始时就有了……但是，真正知道真相人却不存在。唯一知道的真相就是，这个世界有种被称为“交叉门”的门，通过这个门可以和异世界的居民邂逅，可以引发大型灾难，引起无限的纷争。为了保持世界的平衡，这个门会在必要的时刻出现。但是23年前，不知道从哪里落下来的“飞行战舰”却改变了这个世界的历史，打开了通往未知世界的历史……混合了各种各样的世界和居民。这就是无限的边界。

BANDAI公司的《超级机器人大战OG无限边境》的续报终于来了！本次将带给大家所属不明的机器人情报公开，还有主人公哈肯和伙伴们的冒险，以及强力无比的特殊技揭秘，游戏中当然少不了商店中有趣的各种道具，所以我们还将给大家奉上旅途中的商店情报！绝对是机战迷们不容错过的资料哦！



←↓连续发出高速拳击，突然变成转身踢，这样连贯的高速变化攻击技恐怕就是在强大的敌人很难抵挡得住吧。

麒麟·胧



↑游戏中满载表情丰富的游戏人物对话场面，相信玩起来一定非常有趣。



→像刀刃一样致命的上勾拳。游戏中有各种流畅的组合技，需要玩家自己发现。

蔡定雷 喜欢就是喜欢，没有任何理由！（库巴：想唱就唱要唱的响亮……）
读者资料 男，21岁，浙江省湖州市安吉县地铺镇，313300，QQ183015857

个性丰富有趣的游戏商店！

像哈肯这样的赏金猎人在这个世界中到处都是，长期的冒险需要随时补给消耗品，所以在他们的旅途上少不了的就是卖各种道具的商店了。这里向大家介绍一下长期支援哈肯等人的两位店长，顺便说一句，行商人名叫琥魔，没有固定的商店，即使在迷宫中也可以开店。



琥魔

"旅人"种族的行商人。虽然外……



士浪

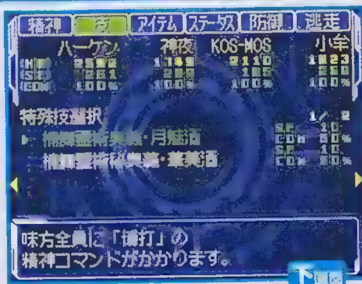
天原武酉城的"万……"大兽人族商人。他从赏金猎人那里收……



↑在商店里不光可以买到装备，还能买到各种消

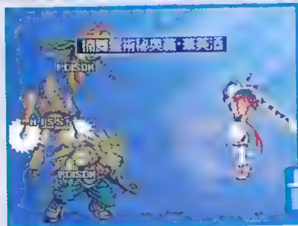
快使用拥有各种各样效果的特殊技吧！

特殊技指的是战斗中选择菜单中的指令发动的技能。使用时需要消耗人物的SP（精神数值）和COM值，COM值从战斗开始时是100%，随着发动攻击就会减少，减少的COM值会在每回合开始时恢复少量。特殊技中也有可以同时攻击多个目标的技能，威力强大，种类非常丰富。基本上战斗取胜的关键就是对特殊技的效果掌握，如果运用得好，战斗将轻松取胜，如果不能发挥特殊技的效果，不光取胜艰难，还有可能害死队友。



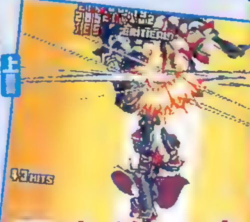
←每个人物会有不止一种特殊技供玩家选择，越强力的特殊技需要消耗的SP和COM值也就越高。

楠舞神夜
楠舞灵术秘奥义・华美酒



→给予全体敌人中毒麻痹的特技。

哈肯・布罗宁古 究极！强力连续踢击





强力的一击！

←↑哈肯的特殊技，在《超级机器人大战OG'S》中也有相同名字的攻击吧。

KOS-MOS
SPELL・BLADE



↑念咒文攻击敌人，当念完最后一句时给敌人伤害。

锡华姬锡华姬・堵乱数



←↑有些人物的群体特殊技有可能会误伤到同伴，使用时要格外小心。

还有可能会误伤到自己人？

陈杰	我的小P出故障了……有种想死的冲动！但是为了PG，我要活下去！（库巴：节哀顺便！）
读者资料	男，17岁，温州市苍南县求知中学，325800，QQ353848403





计略和卡牌决定胜负的激斗三国志

以三国志世界为主题的卡牌对战游戏《三国志大战》系列于去年1月登陆DS平台，受到玩家极大的欢迎，除了便于携带随时都可以拿出来玩以外，还省去了买卡片所花费的金钱，不过玩家依然不会失去收集卡片的乐趣，因为卡片需要不断地游戏才能获得。接下来就是振奋人心的消息了，《三国志大战DS》的新作即将发售！新作依然使用前作系统，以街机版《三国志大战3》为基础制作的，而且还有街机所没有的乐趣。本次将向大家介绍一下游戏系统，还有制作人访谈，喜欢这个系列的玩家一定要看一看哦！

游戏方式经过全面进化



街机版

←前作《三国志DS》玩时要把DS竖起来，而本作则不需要更加接近街机版。

人气街机游戏《三国志大战》是？

《三国志大战》系列是将三国志登场的武将做成卡牌，在专用感应屏上进行对战的街机游戏。各武将的能力多种多样，可以编织各种特点的军队，再配合多种战术，这就是大人气街机游戏《三国志大战》系列。游戏在登陆NDS平台后大受欢迎，而新作更是续势待发。

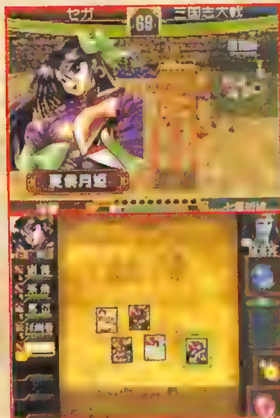


使用多彩的卡牌战斗！

在感荧屏上放置自己的卡牌组成部队，移动感应屏上的武将卡牌，画面上的部队也会跟着移动，攻入敌人的城池区域，使敌城耐久降为零就能取得战斗的胜利！简单易懂的规则战术又是这样的变化多端。

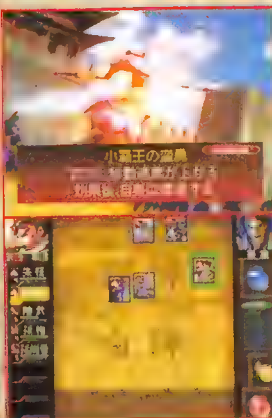
使用三种卡牌接受敌人的挑战吧！

游戏的基本操作是用触笔控制触摸屏上的武将卡片攻陷敌人的城池，战斗流程和街机版没有很大的区别。但是以街机版《三国志大战3》为基础的新作中加入了军师卡牌和奥义值等，这样就增加了更多前作中所没有的魅力。相信会给大家带来更多的游戏乐趣，不过要想玩好首先要知道画面细节和基本规则。游戏规则非常简单，画面也简单易懂，接下来将详细介绍一下该如何进行游戏，相信你已经迫不及待了吧！



选择武将

用触笔点击触摸屏上的武将卡牌，在上画面就会呈现出武将形象，漂亮的人设让游戏仿佛如实战一样激烈。三国迷们再次尽情地攻城掠地吧！



发动计略

每名武将都有自己擅长的计略，当士气攒满后，武将就可以发动计略了。灵活运用各种武将计略是取得战斗胜利的关键，玩家需要考虑当前战况选择发动。



基本游戏规则

用手中的武将卡牌编制部队，每张武将卡牌上场都需要支付一定的费用，部队中的所有武将卡牌费用之和不能超过8。武将卡牌分为骑兵、弓兵、枪兵三种类型，三种兵种互相克制，灵活运用他们之间的关系是取得战斗胜利的关键。

游戏画面细节

1. 自城城防：城防没了就战败了 2. 剩余时间 3. 敌城城防：敌城城防没了就取得胜利 4. 迷你地图：可以确认战场状况的地图 5. 计略：所选武将可使用的计略 6. 奥义：所选军师可使用的奥义 7. 士气值：释放计略的消耗品。随着时间而增长。8. 奥义值：量越多效果越大。随着时间而增长。9. 现在选择的武将 10. 部队中武将卡牌的资料 11. 军师 12. 发动奥义 13. 摄像机地图：变更上画面视角的摄像机 14. 锁定计略按钮：将所选武将可使用的计略锁住 15. 发动计略 16. 感应屏：在这里对武将卡进行操作。

连开发负责人都在意的各种设定详细调查！

游戏中有很多前作所没有的乐趣，我们就这些未知的谜团来采访一下开发负责人。



西山泰弘

世嘉第一AM研究开发部负责人。负责《三国志大战》系列的开发。

——街机版的《三国志大战3》（以下简称《3》）与去年12月上市，这回的发表是《三国志大战·天》（以下简称《天》），使得《三国志大战》的话题一直没有中断，请问现在开发进度如何呢？

西山泰宏（以下简称西山）：《天》的开发于去年夏天开始，几乎和《3》同时进行的，为了制作出超越前作《三国志大战DS》的作品，不出现bug，直到现在才告诉大家《天》的制作进度。

——听说本作是以《3》为基础制作的。

西山：是的，不过NDS毕竟和街机机能不一样，所以系统是重新制作的。

——本作可以横着玩对玩家来说确实是一个惊喜啊。

西山：其实我也很惊讶，随着开发的进度，新作中很多新要素在前作系统中无法实现，所以决定尝试改成横版游戏，在开发全员经过试玩后，觉得这样接近街机的形式更加有趣，所以最终决定改成横版。

直到现在《三国志大战》系列中所没有的模式！

吴冬琪	我是真心求同城觉得闷有意想一起出来玩的掌机迷。
读者资料	男，24岁，广东省广州市天河区沙河燕塘企业，510507，QQ232890159

游戏新干线

游戏速递

简单快捷的方式为您提供最新游戏第一手速报。

AVALON CODE アヴァロンコード

NDS	MMV	2008年秋
	RPG	1人/价格未定
创世法典		容量未定



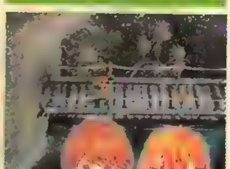


继上次的《世界破灭》之后，SEGA又公布了一款NDS平台的RPG类大作，看来２００８年的秋季将会是个精彩纷呈的季节了。从目前公布的情况来看，这款名为《AVALON CODE》的游戏采用了和《FFCC》一样的引擎并且加以改进，画面在nds游戏里算是相当出众了。本作最大的特点是 “预言书”系统，根据介绍，玩家要不断地查阅手中的预言书并且挥起笔改换书中的内容，从而推动剧情发展。不仅是平时，战斗时也会用到预言书系统。图中的主人公遇到了强敌“铁壁的哥布林”，在靠近敌人后，主人公使用“预言书”系统，从而看到敌人拥有“无敌”属性。通过把这个属性改成“没什么特别的”，主角顺利打倒了强敌。官方声称，这是一款“通过预言来创造世界”的游戏，可见游戏的剧情也和新系统紧密相连。如此新颖的系统会给游戏带来怎样的精彩呢？触摸操作是否方便呢？语言的差异不会成为游戏的障碍吧？这些谜题就只等游戏面世之日揭晓了。让我们尽情期待吧。







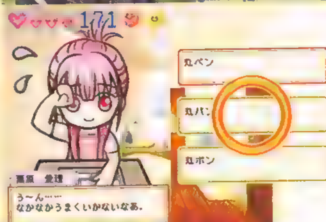




杨俊凯	早、中、晚各一个小时，不多也不少。
读者资料	男，17岁，浙江省海宁市硅石镇联合路26号314室，314400，QQ：903918813









NDS	D3	2008年8月
	SLG	1人/价格未定
星空的漫画乐园		容量未定

最近真是个恋爱的季节（笑）。这款由D3出品的女性向恋爱游戏与其他恋爱游戏不同的是，游戏本身分为“恋爱AVG模式”和“漫画研修”模式，两个模式将会在游戏中交替进行。主角作为一位以漫画家为目标的少女，要在与几位各具特色的美男共同居住（同，同居吗？！）的时光中尽情追逐爱情和漫画家的梦想，无论是荒废了哪一边都是不行的。在全部7话的故事中，主角不但要完成漫画家的学业，还要培养与各位男主角候补的感情，最后会根据感情和事业（？）两方面的成就迎来不同的结局。诸位OTAKU妹子和美少年控们，你们动心了吗？

まめゴマ2 うちのコがイチバン！



NDS	Creative Core	2008年夏
	SLG	1人/价格未定
豆熊2		容量未定

虽然豆熊系列在国内并不如任天狗知名，但此系列在日本玩家，尤其是女性和低龄玩家中拥有极高人气，本次推出的这款作品已经是该系列登陆DS平台的第二作了。和前作一样，本游戏以培养、教育并装扮自己的宠物豆熊为主要游戏目的，豆熊的饰品多达三百种，而且装备了特殊饰品的话，豆熊还会作出各种特殊的表演（比如装备了全套潜水装备，就会追加“水下”环境）。与前作相比，本作最大的特点就是加入了“亲子系统”，与其他玩家进行通信后，豆熊有可能会与其他玩家的宠物“喜结连理”，从而诞生可爱的婴儿熊。将一个有如白纸一样的小生命逐渐养育成可爱的宠物，其成就感和投入度恐怕没有多少游戏能够比拟吧。

レイトン教授と最後の時間旅行™

NDS	LEVEL5	2008年秋
	ETC	1人/价格未定
雷顿教授与最后的时间旅行		容量未知





©LEVEL-5 Inc.





大名鼎鼎的雷顿教授第三作降临NDS平台啦！虽然目前除了几张截图和2008年秋天发售的预告之外还没有太具体的消息，但从截图来看，系列的风格并没有太大的改变，fans们尽可以放心了。官方表示，本作将会以“时间跳跃与解谜”为主题展开，雷顿教授和鲁克这次冒险的场景看来不会局限在一个地方了吧。L5公司在本作中大胆启用了新人小栗旬，他将会在游戏中为握有解谜关键的“谜之青年”配音。目前，官网上已经有这位新人的CM流出，诸位fans是不是应该先去熟悉一下他的声线呢（笑）。

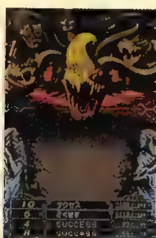
严格来说这部作品实在算不上很新，但这部作品的关注度一直不是很高，所以这里为大家介绍一下。玩过世界树或者巫术系列的玩家看到画面一定会感到很亲切，本作是一款传统的迷宫类游戏——也就是说，本作是《世界树迷宫》的跟风作。比起世界树迷宫，本作的风格更加偏向于“老祖宗”《巫术》，画风浓郁厚重，剧情充满奇幻气息。设计者还别出心裁地为本作加入了复古模式，所有的敌人、背景、选项都用最为朴素简陋的线条体现，连字体都是当年的像素字体，颇有古风。不知道这样一款传统的游戏能不能吸引玩家们去研究。游戏中，玩家要操纵由四人组成的队伍进入迷宫塔讨伐夺走王国秘宝的魔法师，事件背后隐藏着怎样的秘密呢？

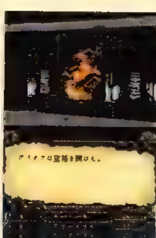


NDS	SUCCESS	2008年5月22日
	RPG	1人/5040日元
幻雾之塔与剑之规		容量未知











ポケットモンスター プラチナ
Pokémon

NDS	GameFreak	2008年秋
	RPG	1-4/价格未定
口袋妖怪 白金		容量未定

秉承《口袋妖怪》系列资料片的传统，《口袋妖怪 白金》将于今年秋降临NDS。从名字就可以看出，任天堂对本作充满了自信。依照惯例，本作以《口袋妖怪 珍珠》的剧情和系统为基础，还加入了各种新的要素。虽然消息有限，不过从公布的消息来看，已经可以判明鬼龙ギラテイナ将会是本作的关键词之一。图上的ギラテイナ张开了原本负在身上的黑翼，气势相当骇人。其文字说明是“original form”（原初形态？）。难道它也会成为与迪奥西斯一样的多形态妖怪吗？前作对口袋的战斗系统做出了大刀阔斧的改革，评价也是毁誉参半，不知道这次的资料片又能为我们带来什么惊喜。





←在ギラテイナ张开的黑影背后，好像是珍珠和钻石的主题妖怪，时间妖怪迪亚璐加和空间妖怪帕璐基亚？



↑玩家与ギラテイナ的战斗果然是不可避免的。等等，ギラテイナ的等级只有42级？难道它并非出现在游戏末期吗？







早在《恶魔城 废墟的肖像》发售后不久，网上就流传出了几张神秘的恶魔城新作图片，据说泄露图片的KONAMI员工还因此遭到了解职的处分。不过随着风波逐渐平息，大家也都逐渐不把这件事放在心上了。没想到，最近KONAMI正式公布了这款名为“被夺的刻印”的恶魔城新作，无论是标题还是游戏截图都和当初的新闻如出一辙，看来我们得向那位“无私”的员工致敬了。本作的主人公破例是一位女性角色ジャノア，从截图上来看，她能够使用鞭子和剑类武器，不知与贝尔蒙特或莫里森家有何渊源。游戏的画面看起来比起《废墟》有了一定进步，希望本作还能延续上作的高素质。



NDS	KONAMI	发售日未定
	ACT	1-2人/价格未定
恶魔城-被夺的刻印		容量未定

佐	各位喜欢FF系列的fans们，おはよう，希望大家能够多交流。
读者资料	女，14岁，四川省成都市莲桂西路168号1栋2单元69号，610000，QQ：369692728

2004年3月11日，《怪物猎人》系列的初代诞生。而这个名字在近几年中被迅速叫开并成为游戏界中一颗璀璨的新星。2008年3月27日，《怪物猎人》系列的最新作《怪物猎人P2ndG》诞生，在短短2个月内销量接近200万，估计这是CAPCOM当时也没有想到的。

《怪物猎人》作为一个从家用机上兴起的游戏，在掌机上得到了很好的发展，成为了CAPCOM近几年来圈钱的重要工具。目前，随着PSP用户群的增加，《怪物猎人》系列的玩家也在不断增加。一个系列作品可以成为大作都是有一些理由的，在《怪物猎人》这个系列成功的背后也有着一些理由，那么到底是什么呢？

文责/翔武、八房

怪物猎人成功的理由

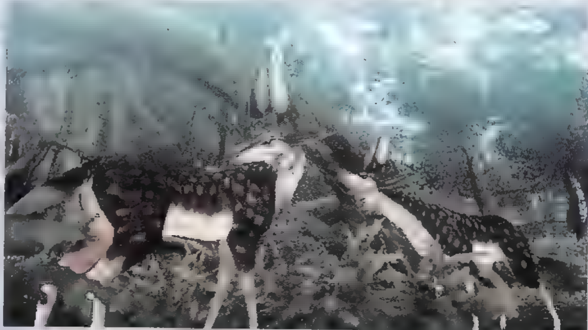


怪物猎人成功的四大理由

理由1 狩魂是无可代替的

毫无疑问，怪物猎人是一部很“美”的游戏，这部游戏的美体现在许多方面，首先给人印象的，当属游戏华美的画面和场景。以PSP和PS2的技术力来说，MH系列的画面相当出众，场景宏大，格调清新而不杂乱。或许一位熟练的猎人在与巨龙对决时眼中只有移动的物体和场景里的障碍，但作为一位刚刚接触游戏的人来说，场景的景色绝对是很有视觉冲击力的。无论是巍峨庄严的雪山还是静谧的树海，无论是翠绿的森丘还是月夜的沙漠，都会让人眼前一亮，仿佛一股自然野性的气息扑面而来。游戏中各种动物和人物的设置也是极有特色，从最普通的食草龙、菌猪到狞猛的火龙和孤高的麒麟，每一只动物都充满了个性，几乎没有一种缺乏存在感的生物。人物的形象和武器道具自然也是设计的重点之一，各种设计风格的装备让人目不暇接。在宏大的自然中，手持重厚的武器对抗凶猛的巨龙，这种人与自然斗争而共生的关系，这种调律之美，也正是制作者想要传递给玩家的东西，也就是——狩魂。

说起画面，自然就不能提起音乐，MH系列的音乐可以说是业界数一数二的杰作，其最大的特点就是切题——游戏里完全没有“因为这里要有音乐，所以配上一段”的生涩感，几乎每一段音乐都与环境主题紧紧相扣，充满了表现力，每一段音乐都是整个环境的一部分——也正是因为这样，才造就了系列音乐的一个最大风格：润物细无声。事实上，一位玩家在游戏当中很少会过多地赞叹音乐的华美，因为在整个狩猎过程中音乐都是在以一种潜移默化的方式感染着玩家，虽然



熊畅	怎样才能让自己每天开夜车后，白天上学又十分有精神？
翔武	没这可能，只有休息好了才能学习好，不是说把自己身体弄的很疲惫就有效率。

乍看来有些没有存在感，但直到某些无声的时刻，玩家才会蓦然惊觉，从而被感染、被调动——最明显的例子当属砦地图的战斗，在经过了漫长、压抑，几乎让人无法忍受的截击过程之后，伴随着老山龙/砦蟹的身影出现的城门前，嘹亮而雄壮的号角声响彻天际，重厚鲜烈的强音扑面而来，相信任何一位第一次经历此场景的猎人都会忍不住心潮澎湃吧。

而当玩家停止狩猎，静下心来聆听的时候，他才得以能够细细地品味游戏音乐，才会被那些时而华丽有如交响诗篇，时而安宁好似小夜曲的华美音符所震撼，所感动。也正是基于对于游戏的理解，才能够使得玩家真正聆听到设计者想要传达的东西，才能够领悟设计者想要表达的那种美——正是有了这“狩魂”，《魂を宿す呗》，这首在外人听来生涩而干燥的歌曲，才有了那饱含激情，充满浪漫与梦想的粗犷豪迈之美。



理由2 紧张的代入感让人沉醉

《怪物猎人》的主要游戏精髓还是在“动作”的要素上。从游戏内容上说，《怪物猎人》导入了大量的道具素材和RPG式的角色育成要素，然而制作人员最为重视的显然是动作要素。游戏中的巨大怪物动作活灵活现，充满真实感，使人在游戏时仿佛可以感受到它的体温一样。而玩家们控制的主人公以果敢的姿态奋起挑战，就像玩家自己的分身。一部动作游戏想要实现这种代入感并不容易，即使使用了第一人称视角也未必能够让人有身临其境的感觉，但《怪物猎人》系列很好地实现了这一点——通过我们前面提到的环境和气氛塑造，玩家很容易就能够理解游戏的主题，而剩下的就是成长、磨练的过程。

连游戏制作人之一的一濑泰范在接受采访时都说过这样一段话：“为了打倒雄火龙，我给自己设立了一个一周计划。在星期一采蜂蜜，在星期二采集藤叶……最后以万全的体态向敌人发动攻击。这样的行动使人确实有一种在现实世界中



生存的感觉。我也要挑战大型怪物了！这些天来的努力使我感到一种武士般的震撼，这样一想，这个游戏确实是太有意思了，照直说就是这样。”这段话也很好地诠释了怪物猎人这个游戏的乐趣来源——仅仅是给予玩家美的视听享受还不够，让玩家们放手去玩，然后让他们的努力有所收获，这就是游戏的理念。为了维护这种理念，设计者们也对动作游戏和RPG乃至网游的传统发起了大胆的挑战：游戏限制道具和物品的交换，这保证了游戏的秩序不会被打乱，杜绝玩家通过投机的方式一步登天。在与巨龙对决时，玩家与敌手的信息也被进行了最大限度的压缩：玩家只能看见角色的体力、耐力和一些显而易见的状态。游戏中也没有设计怪物的体力槽，玩家只能在快打倒怪物的时候根据它的动作判断它的状态。正是这个设定使得《怪物猎人》这个游戏充满了别的游戏所不具备的紧张感。玩家不知道“怪物什么时候才能打倒”，直到最后的最后都沉浸在紧张的感觉里，从而自然地产生出代入感——如果有了怪物的体力表示，很多人难免产生“差不多再砍3刀就完了吧”之类的想法，而这种司空见惯的“上帝视角”，却正是许多游戏没能达到《怪物猎人》这样高度的重要原因之一。俗话说“不破不立”，正是仰赖《怪物猎人》的制作者们敢于挑战固有观念，勇于打破成规桎梏的创新精神，我们才得以摆脱硬件的桎梏和限制，体验到那种



易显臻	一个人的游戏是孤独，朋友一起才快乐。
读者资料	男，18岁，四川省泸州市红星小区水岸花都

身临其境的感觉——这种游戏所带来的愉悦感也正好成为了制作者与玩家沟通的桥梁，让制作者的理念得以深入人心。



理由3 体现在玩家自身的成长

成长，这也是《怪物猎人》系列倡导的新理念之一。无论是谁，只要介绍起怪物猎人的系统，都一定会对某一点着重介绍：玩家们所控制的角色，其性能能力几乎完全仰赖于身上的装备，无论是玩了几百小时的老玩家还是刚刚开进度的新手，如果不穿上装备的话人物能力几乎是一样的，有许多人甚至因此将怪物猎人称为“一款没有等级观念的RPG”——这显然是将怪物猎人与RPG或者网游相比较，而怪物猎人其实只是一款融合了多种要素的ACT游戏。作为重要能力基础的装备是通过逐步收集素材自行打造的，比起其他游戏（如网游），玩家能够对自己的资源进行更加有效的规划。玩网游时候掉了一件装备，玩家只能选择穿或者不穿，否则只能将之卖掉或者交易。反观《怪物猎人》，却恰恰限制了装备的交易，代之以极高的自由度：玩家得到素材想做什么装备，想什么时候做，同样一件装备想进行什么样的搭配，这些以往并不常赋予玩家的权利，却在一部游戏里一口气交给了玩家，自然会让玩家们眼前一亮。当然，作为一款有着网游要素的游戏，玩家并不能很简单地得到需要的装备——但，即使是没有装备，玩家也可以用操作的手腕来弥补——作为一款极为强调动作要素的游戏，《怪物猎人》在这方面也为玩家提供了极为广阔的发展空间，配合装备的搭配，衍生出极大的研究余地，玩家们也能够在不断提高技术、收集装备过程中深切体会到成长的实感，再经由游戏良好的代入感和优秀的感染力，获得极大的成就感和愉悦感。

成长发展从而实现目标（自我），藉由这样来获得愉悦感的游戏首推网游，但这个模式就面临了一个问题：一部游戏内容总是有限度的，一旦玩家的新鲜感到了头，就不得不推出新东西来吸引用户，否则就会造成固有用户流失——网游可以通过不断更新和改版来添加内容，作为家用机和掌机游戏的《怪物猎人》系列又该怎么办呢？自然，开发者也意识到了这个问题：首先游戏将动作要素强调到了极致，五大类十一种兵器，样样都有独特的操作方法和魅力，即使是一样武器，也有不同的使用方法；其次是积极进行互动，开通了下载任务系统并组织各类比赛，这也大大延长了游戏的寿命。但仅仅是这样还不够——所以和玩家通过无数次战斗才能够成为高手一样，《怪物猎人》这个系列本身也在不断地成长。纵观游戏业界，能够成系列的游戏数不胜数，但真正能够为人耳熟能详的游戏系列并不多，更有许多杰作的续作却是狗尾续貂，使得一个系列才刚崭露头角便告夭折。不过，《怪物猎人》系列显然没有犯这样的错误。作为一款挑战常规的作品，《怪物猎人》一开始就是在摸索中前进，而市场的反馈就是开发人员最好的风向标，这也使得怪物猎人的开发团队非常乐于并且擅于听取“上帝”的意见。从怪物猎人的发展轨迹中，我们随时都可以看到针对问题的改进，比如针对玩家反应地图视野问题，《MH2》便设计了视野比较好的新地图；针对掌机的特质，《MHP2》调整了难度和失衡值；针对读盘慢的



李嘉浩	想问一下编辑部中有没有控御姐和女仆的，有的话人数有多少？
翔武	这里就有一个控御姐的，但不控女仆……

问题，《2G》加入了MEDIA INSTALL功能……新武器、新技能每次都在增加，但相应野兽的品种和能力也在不断调整，游戏在平衡性方面仍然保持着“针尖上的平衡”，种种新系统、新功能的加入极大丰富了游戏内容，提高了游戏品质，但每一个系统却又与游戏本身浑然一体而不显造作。靠着听取玩家的意见，系列一步一个脚印正确地走出了5步，成就了今天的辉煌，而这种看得见的改进，也很容易让玩家产生“我被重视了，我的声音被听取了”这样的认同感，从而转化成对于系列的“忠诚度”。



理由4 交互性已经超越了游戏本身

一部试验性质的作品何以能够连续五作大获成功？“摸着石头过河”连续走对五次可并不是运气使然。前面已经说过，《怪物猎人》是一个非常注重交互的系列，开发者随时都在听取玩家的意见而且乐于为玩家们提供一个诸如猎人大赛一类的交流平台——事实上，作为一款带有RPG和网游要素的动作游戏，玩家与玩家的交流才是交流的主要内容，而《怪物猎人》本身，正是这



个交流的平台。前面我们已经说过了，《怪物猎人》最大的特点之一就是“代入感”，玩家很容易就会觉得，游戏中的角色就是自己的分身——那么，猎人玩家之间的交流显然就会带有社交的性质：一群有着同样爱好的人，出于相同的社交需要而聚集在一起，仅仅是这一条就已经成为《怪物猎人》成功的理由。无论是网络上还是实际社交中，我们经常可以看到玩家们在切磋技艺、讨论心得，也有一些人将自己的心得做成录像视频或者写成教程，从而推广自己并且实现自我（虽然，我认为从游戏里找自信有点无谓。编者注）。

值得称道的是，《怪物猎人》系列并没有开通网游中常见的PK系统，这也很好地遏制了恃强凌弱现象的发生，代之以团结、协作、友好的氛围。玩家们联机协作，共同达到一个目标，这本身就非常有利于沟通和增进友情，所以通过怪物猎人，玩家们很快便能熟悉起来并且成为朋友，也因此诞生了许多“工会”“战队”和讨论群组等小团体。而且，和网游不同的是，联机协作达成目标之后的奖励更是平均的：每人剥取数次，不存在竞争。四个人联机的规模也限制了团体的规模，使得团体保持在一个相对来说比较稳定的程度——人员相对不算复杂，而且没有利益冲突，这种相对纯净的环境塑造了比较好的氛围。交流是为了实现自我，那么必然要存在竞争，由于没有相互PK的模式，玩家们的竞争方式便多数局限在竞分、竞速上，这种良性竞争的氛围更加催动了玩家对于游戏的研究热情，这不但加深了玩家们对于游戏的理解和热爱，也催生了一大批二次创造物的诞生，最普遍的就是同人小说、同人绘画和同人漫画。ACG文化的爱好者们自有一套交流的方法和手段，通过同人作品交流正是重要的途径之一，《怪物猎人》系列本身作为游戏已经属于ACG文化的范畴，再加以二次创造物之势，成为一个热门的媒介也是理所当然的事情了。反言之，同人作品里也不乏水准很高的精品，玩家们的设定中或许也就有闪光的想法和创意，这些二次创作物，说不准就会成为新一作《怪物猎人》的基石。



陈贵生	时间不能把记忆风化，空间不能把心灵隔绝。
读者资料	男，20岁，广东省普宁市新坛居民宿舍新南381号



怪物猎人系列回顾

怪物猎人 狩猎生活的开始

机种：PS2	发售日：2004年3月11日
价格：4990日元	累计销量：约29万套

“怪物猎人”这个名字，除了说它很直白之外，大概也只能用很没特点来形容了。早在它的10年前，就已经有很多以“XXXX猎人”而命名的游戏了。印象最深的是笔者在刚认识这款游戏的时候，查了一下怪物猎人这词，差点把GBA上那作《多卡邦 怪物猎人》和这一作联系上。不过，相比一些其他游戏，“怪物猎人”这名字也不错，很直白，让人明确游戏的主题，而且最关键一点是很难忘记。



怪物猎人是一个以狩猎生活为主题的多人动作游戏，和CAPCOM之前的一些动作游戏有很大不同。这个游戏的节奏比较慢，无论是从游戏内容上还是游戏中的动作上。告别一般游戏中剑与魔法的设定，历史文明仿佛倒退了很久，回到了原始时代，但是却又有一些欧洲中世纪的风采。玩家在游戏中扮演猎人，任务不光是讨伐怪物，为了生计有时也会被支去做一些零工，自己也经常是做一些采集或搬运的任务，真给人一种是在生活的感觉。这也是这一作的最大卖点。

游戏中的武器被分为5大类6种，为后面系列作品的





武器衍生奠定了基础。这个系列和CAPCOM以往推出的动作游戏有很大不同，并没有那种爽快的连续攻击间无硬直，而是正好相反，这个游戏的攻击硬直很大，每个武器之间也有很大不同，但正是因为这一点，武器之间的差异被分得很清楚。比如片手剑的单发威力低，但是可以连续攻击，每个动作间的硬直也小；大剑的单发威力高，但没有快速的连击，每个动作间的硬直也大。诸如此类，几种武器的攻击系统一下就被划分得很明显。而这种独特的设定在最初能接受的人并不多，笔者和自己身边的几个朋友玩习惯了那些攻击爽快的游戏后，感觉这种慢节奏的攻击非常不适应。不过后来发现这其实是这个系列的另一独有特色卖点。此外，游戏中还有可以随便搭配的防具，而且在防具上还有技能可以发动。



本作一般时是单人游戏，只有用PS2连接上网络后才可以进入多人的连线模式，能算上半个网络游戏了，而对于这个系列来说，多人狩猎实际上是最吸引人的地方。

初代的系统其实有不少地方都存在一些“不合理”，但并没有影响到玩家们接受这款作品，对于“不合理”要素的改进，也就促进了后面续作的推出。

姚斌	有人联机玩才市掌机最大的乐趣，真想多找几个知音。
读者资料	男，17岁，新疆省乌鲁木齐市人民路东市巷第二十中学

怪物猎人G 系统的奠基石

机种：PS2	发售日：2005年1月20日
价格：4990日元	累计销量：约30万套

在初代发售后，受到了不少好评，于是CAPCOM在发售将近一年的时候有推出廉价版的意图，但是单纯推出廉价版的话，玩家们是否买账是一个很大的问题。同时期，推出美版的制作组中有一人提出了加入双剑的造型。最后原计划的廉价版变成了类似网游升级补丁的资料篇性质的新作。

虽说初代为后面的作品奠定了不少基础，但在系统方面奠定下基础的实际上却是《怪物猎人G》。作为资料篇性质的新作，《怪物猎人G》



不但加入了新武器——双剑，而且还加入了利用普通怪物建模更改颜色出现的怪物亚种和稀有种，虽然在建模上基本一样，但是一些怪物的攻击动作和弱点做了变化调整，这样的调整也直接影响了使用各种武器的打法，所以，每个怪物并非是单纯的变色。武器方面，双剑的增加受到了不少



玩家的喜爱，无论是武器的造型还是攻击动作方面，都可以说增加双剑是一个明智之举。除了双剑之外，其他武器在这一作中也有了一些调整，比如著名的片手剑绿斩不弹刀。制作组在制作时不光考虑了怎么扩展游戏性，而且还对平衡性进行了一些调整。初代没有训练所的设定，在这一作中加入了训练所。怪物猎人部分武器入门起来其实是有些难度的，而训练所给了新人一个短时间内熟悉武器的成长平台，是个非常体贴的设定，不然怎么会被沿用到现在呢。

怪物猎人P 掌上狩猎的乐趣

机种：PSP	发售日：2005年12月1日
价格：5040日元	累计销量：约100万(含廉价)

事实上，作为怪物猎人的FANS，我们确实都应该感谢PSP这部主机的推出，正是因为PSP的原因，《怪物猎人》找到了一个最为合适的掌上平台。

看上PSP强大3D机能的CAPCOM决定将怪物猎人推向掌机平台上。狩猎生活+掌上携带简直就是完美组合，像怪物猎人这种需要很长游戏时间的作品其实是非常适合掌机的，这一点从《口袋妖怪》上就不难看出，虽然类型方面相差了很多。PSP又是一个可以媲美家用机画面的掌机，再加上CAPCOM的制作，使得PSP版的素质完全不逊色于PS2的“前辈”们。



《怪物猎人P》是以PS2版《怪物猎人G》为基础进行制作的，在这之外还增加了猫厨房和农场等适合掌机的要素，使一些素材不再像PS2版中那样获得起来比较麻烦。此外，由于PSP的按键比PS2少很多，按键要做一些组合调整，最初这还是一部分玩家的顾虑，但现在就笔者看来，PSP的操作比PS2版的推摇杆操作要舒服多了。在游戏难度方面，PSP版比PS2版要简单不少，PS2版集会所的任务是强制多人的，介于考虑到一些

王开宇	为小P而生，为小P而战！小P是我的命根，小P是我的灵魂。
读者资料	男，14岁，甘肃省兰州市七里河区阳光家园



玩家不是随时随地都可以联机，集会所的任务难度全面下调，适合单人挑战。官方也会做一些任务来供玩家们下载。

这一作的销量比PS2的两作加起来都多，算上后来推出的廉价版，已经将近百万了。在2006年的日本游戏大赏中，本作还获得了特别奖的殊荣。

怪物猎人2 全面进化飞跃

机种：PS2	发售日：2006年2月16日
价格：7329日元	累计销量：约58万套

如果说《怪物猎人P》是CAPCOM在掌机上的试金石，那么《怪物猎人2》就是推动系列发展进化的里程碑。



《怪物猎人2》继承了怪物猎人的世界观，增加了不少场景和怪物，还增加了昼夜和类似季节的时间经过系统，根据时间段不同，出现的怪物也会有所不同，使得狩猎生活变得更加丰富，不过也有不少玩家认为这样设定有些繁琐，消耗了不必要的时间。

在怪物和装备方面可以说是为系列翻开了新的一页，武器在原有的基础上出现了一些演变，从大剑系分出了太刀，从锤子系分出了狩猎笛，从长枪系分出了铳枪，远程武器加入了弓箭。这些武器中虽然是从大系里分出来的，但是系统却完全不同，比如太刀攻击力比大剑低很多，但攻击速度和移动速度全面上升，和大剑是完全不同的打法；再有就是狩猎笛，作为多人合作的游戏，一直没有一个真正意义上的辅助系，虽然弩的部分子弹可以充当，但还是不够。狩猎笛的出现让团队合作增加了不少新战术。狩猎用的道具也比前作多了不少，在战略性方面有了很大的提高。

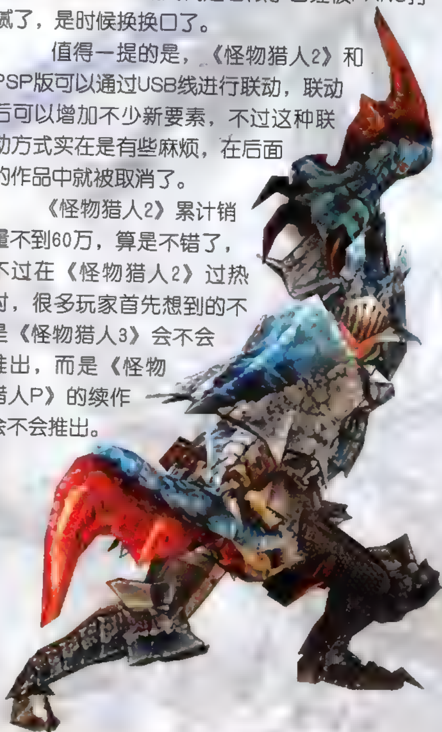
这一作中出现的怪物原型数量基本上是前作的一倍，在前作的飞龙种和古龙种的基础上增加了牙兽种和甲壳种两大类，古龙种中增加了



几个怪物。这3大类怪物的出现为狩猎的乐趣增色不少，这些怪物的行动方式和飞龙种大不相同，而且飞龙种经历过几代之后似乎已经被FANS打腻了，是时候换换口了。

值得一提的是，《怪物猎人2》和PSP版可以通过USB线进行联动，联动后可以增加不少新要素，不过这种联动方式实在是有些麻烦，在后面的作品中就被取消了。

《怪物猎人2》累计销量不到60万，算是不错了，不过在《怪物猎人2》过热时，很多玩家首先想到的不是《怪物猎人3》会不会推出，而是《怪物猎人P》的续作会不会推出。



怪物猎人P2nd 掌上狩魂再燃

机种：PSP	发售日：2007年2月22日
价格：5229日元	累计销量：约164万套

在玩家的期盼之下，PSP上的第二作终于发售了。这一作是以PS2版《怪物猎人2》和PSP版《怪物猎人P》为基础开发的。这一作并没有像当时《怪物猎人P》那样,直接沿用《怪物猎人G》的村子，而是从一个新的村子开始，主要还是因为《怪物猎人2》的村子太大了，对于掌机版来说没有太大的必要。

本作的怪物也是收录《怪物猎人2》中的，除了浮岳龙之外，还加入了一些新怪物。浮岳龙是因为当时无法重现PS2版中爬搭战斗的大场景，所以没加入。不过新增加的轰龙可以说是一个非常成功的怪物，就算是到网络版和最新的《怪物猎人P2G》中，它也是非常强的怪物。

武器方面也是按照PS2版的基础制作，一些武器在平衡性上略有调整，表现得最明显的就是太刀比PS2版强了很多。防具方面仍然可以进行升级，不过这个升级和PS2版不同了，简化成直接提升装备的防御力。防具的技能也从原来套装上技能点数分散变成了技能集中型，也许是有人提出穿原来的套装出不了多少技能。不过经过这么一改，部分套装的实用性大减，原来可能一套中的一件非常优秀，但现在不光整套都不太实用，其中的一件作用也不大了，而且这样的套装却有不少，使混装受了很大限制。







除此之外，游戏中还增加了一些非常体贴的设定。这款作品在2007年日本游戏大赏中获得了大奖。

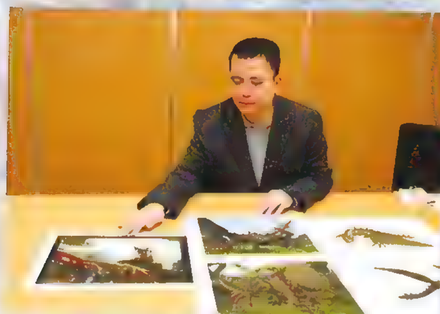
怪物猎人F 网络化是必然趋势

机种：PC	发售日：2007年7月5日
价格：每月600日元	累计销量：——

向来以“具有RPG要素和网游特质”而出名的《怪物猎人》系列在诸多PC玩家的强烈要求下,终于还是于2007年7月5日登陆了网游市场。作为怪物猎人系列的正统作品，本作秉承了系列的一贯特色，四人组队、武器制成改造等要素健在，而且根据网游的特点进行了一些调整和进化，比如农场可以委派打理，猫厨房的素材需要自行取得或购买等。很遗憾的是，CAPCOM对于网游的经验还是不足，网游最大的一个问题：虚拟经济实体化很快就凸现了出来，这导致《MHF》的风气一度非常不好。幸运的是，《MH》系列开发人员最大的一个优点就是懂得听取问题、发现问题、解决问题，网游这一平台的柔软性又非常出色，方便运营商作出调整。于是，通过升级、改版等一系列改革措施，游戏的平衡性和公平度得到了很好的维护，一些老玩家又逐渐回到了游戏中。之后的《MHF》逐步走上了正轨，随着用户规模的

谢佳林	夕阳下的哀鸣，为了金钱，猎人们将武器对准了龙。
读者资料	男，17岁，福建省泉州市鲤城区棋盘园总站宿舍





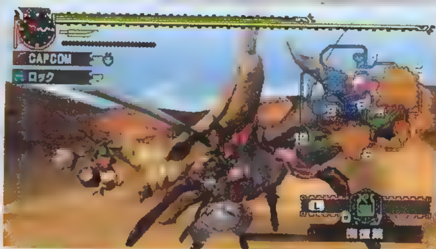
不断扩大和游戏时间的增加，新任务、新装备、新的子系统也逐步加入进来，如市场发展系统、SP素材与武器、复合技能和特殊范围武器等。这些新的要素加入后褒贬不一，运营商则会根据玩家的反应进行相应的调整、变化——虽然游戏总是在公平性和经济性之间摇摆（比如购买电脑送装甲、珍贵素材取得率很低等现象，都是作为网游向经济因素的妥协），但值得欣慰的是，怪物猎人系列的精髓——协作，自由，良性竞争却一直没有动摇，虽然《MHF》的用户群基数一直不很大，但总体趋势还是很可喜的。看看08年CAPCOM的更新计划——迅龙、新飞龙、新的子系统……不要以为打败棘茶龙（最后一次重大更新中更新的强力飞龙。译者注）游戏就可以告一段落了！《MHF》的路，还很长。

怪物猎人P2ndG 这绝不是资料篇

机种：PSP	发售日：2008年3月27日
价格：4800日元	累计销量：约200万套

当之无愧成为，今年PSP上最火热的游戏。在短短两个月就创造出200万套的成绩。在公布的时候很多人都说它是单纯的资料篇，虽然说在形式上确实是资料篇，但在要素方面已经是前作的两倍了，可以说就是一款新作了。

在公布的时候最受关注的就是继承方式以及各种新要素。游戏本身其实就含有了《怪物猎人P2》，只不过受本作的要素影响，在P2部分和原来的作品有些不同。本作在继承方式上和前作大有不同，本作采用直接完全继承《怪物猎人P2》的存档，装备道具等都全数保留。



本作最让人称赞的就是要素了，不仅加入了众多新怪物，原来的经典地图也都收录了，还有网络版中的怪物和地图。在前作中没有加入的古塔浮岳龙在本作也出现了，不过大概是因为机能原因，缩水了很多，估计是CAPCOM在FANS们的高呼之下硬着头皮加进来的。本作中增加了比上位更难的G级难度，在这个难度里所有怪物全都变强了，不但在强度上经过了调整，而且还加入了一些新的攻击动作。

装备方面，在打通G级之后可以对以前上位和下位装再进行改造，一般情况可以强化到G级防具的防御水平，为混装增加了便利的空间。武器方面除了调整平衡性之外，还增加了一些新的派生列表，给人感觉非常丰富。

随从猫的出现就是为狩猎又增添了一种新的玩法，在发售前不少玩家对这个系统抱有疑虑，但从现在的情况看，随从猫的AI其实是相当高的，



饶天柱	床前一PG，地上放回函，举头看流星，低头许愿得小P。
读者资料	男，17岁，云南省德宏州瑞丽市目瑙路

经常可以做到真正的辅助。

官方从《怪物猎人P2》开始就加大了下载任务的力度，基本上每个星期都会有新任务，而且还会举办一些官方比赛。《怪物猎人P2G》发售之后，官方的力度更加加强了，看来是这喜人的成绩让CAPCOM乐开了花。

《怪物猎人P2G》的优异销量直接证明了携带+狩猎是一个完美的组合，而CAPCOM似乎也把重点正式转向到PSP和PC上。这导致不少玩家都认为《怪物猎人3》的出现其实是为了PSP的《怪物猎人P3rd》（笑）。

结语

说了这么多《怪物猎人》系列的优点，其实归根结底还是一句话：先进的理念和敏锐的市场直觉。怪物猎人的成功看似“传奇”，其实在它之前就已经有类似的成功例子——大名鼎鼎的《口袋妖怪》。虽然二者无论是从受众上还是设计理念上都大相径庭，但二者的成功之路都是殊途同归的：制作者都十分明白用户缺少什么、需要什么，从而敏锐地把握住了时代风潮的先端；作品都有着先进的理念和突出的优点；最后，系列本身已经超脱了作为某款游戏单独的意义，成为了爱好者们交流、沟通的一个重要媒介。制作者关注的，不止是游戏的内涵，更加注重游戏的外延。

口袋妖怪经过10年的发展，成熟了、稳定下来了，然后开始求变，谋求新的发展规划，那么怪物猎人呢？我们很高兴地看到《MH3》预定出在WII平台上，显然这是CAPCOM对于系列一次大胆的尝试。有许多人痛心疾首，认为出在WII这样一款“异质”主机上会毁掉系列，我不能苟同——作为一个以创新起家，以进步而发展的系列，怎么能够停下脚步，坐吃山空呢？诚然，发展意味着探索，而探索有可能会失败，但假如不迈步，就不会有成功的可能。“不破不立”，创新、发展，这不仅是一个游戏系列的生命，更是一家企业、一本杂志、一门研究的灵魂所在。蜕化的阵痛是不可避免的，但我们相信，新的《MH》一定能像羽化的蝴蝶（钢龙？笑）一样在新时代舞出新的灿烂。



徐千锋	最近玩上了迷失蔚蓝，它让我感到原来生活是很艰难的。
读者资料	男，21岁，广东省汕头市潮阳区城南凤上东边洋后坑仔七直巷

派拉蒙影业和神奇漫画联手打造，为已经家喻户晓的超级英雄“钢铁侠”铺就了一条通往大银幕的平坦大道。高达1.86亿美元的影片预算，绝不亚于那些在好莱坞打拼多年的影业巨擎，并且还找来了在影片改编和制作等方面都堪称是最近抢眼的世嘉公司，作为《钢铁侠》的游戏发行商。所以我们就看到了电影在北美上映的当天，由世嘉取得改编版权的游戏版《钢铁侠》也强势推出，并且同时登陆五大平台全机种制霸，让玩家和影迷在同一时间都分别体验到了“钢铁侠”的魅力。



NDS	SEGA	2008年5月2日
	ACT	1人/29.99美元
钢铁侠		512Mb

美式英雄的个人舞台剧本月震撼上映

托尼·爱德华·斯塔克从小已经是一位发明及机械的天才：15岁时考进美国麻萨诸塞州科技研究所的电子工程系并取得优异成绩。在21岁的时候，由于双亲因车祸离世，托尼继承了父亲的企业，并转型成为全球最大的武器生产商之一。



越战时期，托尼因误中陷阱而被炮弹碎片击中胸部。虽然托尼大难不死，却被越南军阀王秋捉拿。该军阀命令托尼及另一位被擒获的物理学家侯殷森为其生产武器。由于受炮弹碎片所重创，托尼的性命随时不保。合二人之力，他们成功研制出一件钢铁盔甲。正当托尼的性命危在旦夕的时候，殷森为托尼披上该盔甲。原来盔甲的胸膛位置藏有能够令托尼续命的晶体管。可惜在该盔甲充电的期间，王秋及其手下正在步近。为了令该盔甲有足够时间输入电力，殷森奋不顾身引开了王秋及其手下。殷森的牺牲最终成功延续了托尼的性命，更令他逃出生天。



在托尼离开越南回到美国后，着手改进该钢铁盔甲。后来托尼一方面利用钢铁侠的身份协助成立复仇者；另一方面过着其亿万富豪的生活，并拨款资助该组织。



游戏试玩

与PSP版的《钢铁侠》相比，NDS版虽然并不是全程的触摸笔操作，但明显要容易上手得许

多,无愧于国民掌机的称号。除了对钢铁侠移动的操作以外，游戏剩下的操作全部可以通过触摸笔来完成,简单的操作配合上方向键的使用令本作在玩起来十分顺手，左右惯用手的设定也非常体贴玩家,无论怎样都可以找到适合自己的操作方式。

不过游戏的主线剧情缺乏亮点，唯一要做的就是不断地完成一关关的任务，由此来推动游戏进行下去。好在本作的难度不算很高，当然对于完美主义者来说，想取得每关过后的高评价也并不是件很容易的事。钢铁侠一开始的技能十分有限,只有大力挥拳和喷火焰两种，不过随着剧情的发展可以不断地强化钢铁侠的装甲，在面对后面的关卡时更加游刃有余。



装甲介绍

灰色装甲：由于是第一套装甲,又是在很匆忙的状态下组装的,因此穿起来内部不是很舒适。不过，基本的功能很完整，全身以铁构成，能完全防御物理攻击及小型枪械，隔热，御寒，弱一点的能量攻击和酸性物质不起作用。着装者的力气会提升十倍左右，脚底会喷出气压，跳跃力也会大幅提升，但是还达不到“飞”的程度。武器的部分，胸口能喷出质子光线，但是只飞的出数公尺。手指顶端能生出电锯，一切的功能都由内建的小型直流电发电机提供能源。

金色元祖装甲：托尼在之后的故事中，将装甲的材质更新，以改良过的合金改造了装甲，将灰色镀成金色，并不断增加装甲的功能及强度，功能大致相同，增加了一具防御力场产生器；脚部变成具有喷射功能,能做短暂的飞行；手和膝盖的部分多了伸缩式的吸盘,移动方式变得更多元。现在能靠太阳能充电，持久性提高，胸前的质子射线威力，距离都大幅提升；手的部分，除了电锯，多了棍子，钻子的变形。

经典装甲：就是现在大家最熟知的红黄装甲。至此阶段，装甲已被托尼改造的相当完美了，穿起来十分贴身，手脚动起来原本会有的不顺畅感也完全解决了，原本脚步会喷出的气压，也改造为推进器了，能以相当快的速度飞行。各式的感应器都由短波无线电组成，武器也变得相当多样化，手中央能射出脉冲光线，额外配备了一把质子枪。最重要的，这个造型后来长了个鼻子。

经典装甲的变化就差不多到此定型了，虽然功能有一直做调整，但是外形没有很大的改变。托尼此时也想到一套装甲不可能应付的了每一种状况，于是他开始着手开发新的装甲。





恐怕国内的大多数玩家对于钢铁侠这个形象还是比较陌生的，这个诞生于上世纪60年代崇尚个人主义的超级英雄，不同于其它美式漫画的一干侠字一辈。比起他们，钢铁侠身上似乎凝结了更多的政治性和现实性，这一点从他许多台词中都可以得到印证，也就难怪国内的玩家甚至包括影迷都对其知之甚少。

不过在美国，钢铁侠的风头可一点都不比其他超级英雄们差，许多好莱坞明星们也都是钢铁侠的忠实粉丝，比如头号超级英雄迷尼古拉斯·凯奇、最后的帅哥武士汤姆·克鲁斯，当然还有最后拿到主演钢铁侠这一形象的小罗伯特·唐尼等。本片在中国上映的日期是4月30日，比起美国公映还要提早两天，这在引进海外大片的历史上还是绝无仅有的事件。另外值得一提的是，本片的原创音乐将由美剧《越狱》的作曲莱米·扎瓦蒂亲自操刀，他的音乐也是值得去影院观看的理由之一。B



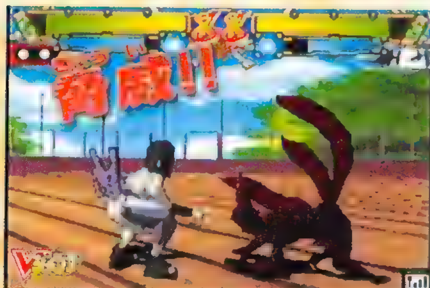
本作是时下超高人气动漫作品《火影忍者》登陆DS后推出的3D格斗游戏《忍列传》系列的第二部作品。游戏在前作战斗系统的基础上，将画面显示速度提升至每秒60张，使得游戏更加流畅。因为游戏使用了"疾风传"作为故事背景，游戏中的角色形象也将全部焕然一新，登场的角色数达到了前所未有的32人，效果不同的忍具也有16种之多。游戏相比前作还增加了可以在木叶村附近自由移动并完成任务的全新模式，让火影迷体验格斗之外的冒险乐趣。

NDS	Takara	2008年4月24日
	FTG	1～2人/5040日元
	火影忍者疾风传：忍列传2	256Mb

热血的忍者活剧再度于木叶村上演！

作为《火影忍者》游戏化系列的最新一作，首当其冲的看点就是活跃在原著正反派阵营当中个性十足的忍者们了。在拥趸的强烈要求下，本作追加了大量新的角色，游戏里可以选用的人物比前作的13人大幅度增加，登场的人气角色超过30名差不多翻了一倍以上。能够使用一代目火影独有木系忍术暂时代替卡卡西接管第7班的大和队长，双重表里人格分裂的宽额头少女春野樱，真实身份不明进入第7班的谜之忍者佐井，疑似晓的头目（？）四代目火影的儿子漩涡鸣人，初吻被鸣人夺走继而因恨成爱却叛逃木叶的傲娇一代男宇智波佐助（你们不是想看腐文么，这下满意了吧 -_-,-|||），各个角色不同的动作及攻击方式充分展现了鲜明的人物特点。

本作在各个方面均超越了普通意义上的续作含义，游戏性大幅度提升。特别是多边形即时演算能力由前作的30帧/秒增加到了60帧/秒，同时这也是DS历史上第一款每秒处理60个多边形即时演算能力的3D格斗游戏。通过在施展必杀技时压倒性的大魄力演出，效果直逼家用机Wii版的画面，实现了在DS上感受超爽快3D忍者格斗游戏的乐趣，



这次进化带来的强有力冲击不容错过。当然，除此之外还追加了新的游戏模式。



游戏的操作非常简单很容易上手，通过连续按键和触摸笔形成华丽的必杀技，包括低年龄玩家在内的任何人都能在DS上领略到格斗游戏的内涵，尽情享受对战格斗游戏的乐趣。顺带一提，不少角色还拥有隐藏的禁断忍术，当然在游戏里会有输入指令的相关提示，这个就留给各位同学自己去发掘吧。

游戏开始的时候将有10名角色可供选择，来挑战深达30层的迷宫。每10层都有一个强力的BOSS级对手等待玩家，而视选择的人物不同，对战的对手也会发生变化。而每次挑战的迷宫也会随机生成，

按键	说明
方向键	控制移动
↑↑/↓↓	顺/逆时针回避
←←	后紧急回避
A	查克拉奥义
B	轻攻击
X	跳跃
Y	重攻击
X+B	投掷忍具
X+Y	特殊攻击
R	防御
L	瞬间移动

普浩磊	愿中国有更多在NDS、PSP上开发游戏的公司。让日本人也来做翻译，让他们也来苦等一回翻译的日文版。
读者资料	男，15岁，安徽省合肥市橘君万绿园F1-104室，230000



让玩家每次游戏的时候都充满新鲜感。

画面下屏幕是道具的图标，不一样的形状分别代表着不同的效果,像是有体力回复、查克拉回复、防止被击晕、查克拉消耗减半等辅助物品。这些道具都是消耗品，使用一次后就会消失，所以要根据实际的情况在适当的时机使用道具，一上来就先使用还是留到最后作为杀手锏，每一个决断都对胜负有着至关重要的影响。

接下来介绍一下对战时很实用的倒地追加攻击，因为和真人对战不会像电脑那样傻乎乎地老站着不动光挨打，两个人联机对战的话还是挺有意思的，这也正是格斗游戏与人切磋的精髓所在。不过可能你会发现游戏好像突然变了一个样子，看着对方源源不断的连续技和必杀忍术觉得很难对付，这时候就需要用到究极实用的倒地追加攻击了。因为在倒地的过程中对手除了翻滚躲避以外，不能使用防御和瞬间移动的技巧，这段时间是打击对手血槽和信心的绝佳机会，所以一旦把对手成功地放倒在地后，可以预计胜利也就离你不远了。





将对手打倒在地后马上接→→+B的攻击可以进行最简单的倒地追加攻击，基本上对每个角色都成立。如果觉得这种方式对对手的伤害不够大的话，那么可以尝试将必杀技连携到倒地追加技中来进行连击。必杀技发动后会对地上的对手追加攻击，并再次将对手打飞倒地,接着马上配合其它忍术延缓对手的起身时间，时间足够的话还能够趁对手尚未起身前再使用必杀技追击。这么一番折腾下来，不仅可以大幅度削减对手的血槽，还能为自己积攒到不少的查克拉。除此之外，游戏中还有一些只有特殊角色才能成立的倒地追加技，比如说佐助和手鞠等人将对手放倒后，迅速跑到对手身边连点轻攻击可以接上追击，但其它角色就不行了，熟悉每个角色的特性是立于不败之地的前提。



不知不觉《火影》的漫画已经一路连载了将近9个年头，冗长的动画版也播放了差不多整整6年。为了得到别人的认同，以及为了自己坚信的忍道，鸣人以疾风迅雷般的速度成长着，由万年吊车尾的忍校学生慢慢地成长为能够独挡一面的木叶忍者，从莽撞单纯的热血白痴男主角一步又一步地向忍道的达人迈进。今年顺应民意走回正途的动画第2部《疾风传》（就算这样我也不打算再追着看 ＝＝），讲述的是佐助投奔大蛇丸后三年发生的故事，于是游戏版也紧随其后以“疾风传”为标题造势宣传。怎么说呢，这类先有动漫随后游戏化的作品都有一个非常明显的特征：喜欢原著的粉丝玩起来不亦乐乎，而之前没看过的话则一时半会找不到多少感觉。不过要是连听到“火影”这个名字还要在大脑回路里搜索半天才能想起来是什么的同学可能刚从火星着陆地球，考完试后应该考虑去恶补一下动漫常识了。

B

蒲明明	Come on，再坚持不到一个月就解放了。高三的同志们！！！（某编：祝天下迎考生终能过关）
读者资料	男，19岁，陕西省宝鸡市斗鸡中学高三12班，721000



提起SNK的话，恐怕岁数稍大的玩家便会有无数美好的回忆。《合金弹头》、《格斗之王》系列可以说伴随着整整一代玩家的成长。可惜时过境迁，SNK也逐渐没落乃至一度退出历史舞台，好在通过合并收购，现在的SNK playmore也算支持得下去。这不，最近SNK在PSP平台上启动了“冷饭计划”（笑），我们这次要看的这部《街机经典游戏合集VOL1》可以是这个复刻计划的试水之作。还不赶紧看看，这些游戏里有没有让你当年留连忘返于街机厅的杰作呢?

PSP	SNKplaymore	2008年4月24日
	ACT	1-2人/29.99美元
SNK街机经典游戏合集VOL.1		576KB

采撷昔日的光芒 将之放入你的手中

收录游戏

作为一款整合作品，本作共收录了SNK公司出品的15款NEOGEO作品，其中不乏当年名噪一时的大作，这些游戏里哪些是当年让你沉迷一时的呢?

ART OF FIGHTING《龙虎之拳》：于1992年面世的格斗游戏，是第一款引入了“超必杀技”和气槽概念的格斗游戏。板崎良和罗伯特大家都认识吧。

BASEBALL STARS 2《棒球明星赛2》：1992年登场的运动类游戏，玩家要从两个联盟的18支球队里选择一支进行攻关。

BURNING FIGHT《热血快打》：在1991年登场的横板动作游戏，制作风格上借鉴了《快打旋风》等世嘉作品。

FATAL FURY 《饿狼传说》：格斗游戏名作之一，以多线战斗系统而出名。《KOF》玩家们耳熟能详的特瑞、安迪、东丈等人皆出于此。

KING OF FIGHTERS '94《格斗之王94》：可以说国内无人不知的格斗游戏系列，SNK镇山法宝之一。第一作收录了包括《饿狼传说》、《龙虎之拳》在内的诸多人气角色。

KING OF THE MONSTERS 《怪兽之王》：SNK公司91年出品的另类格斗游戏，玩家要操纵巨大的怪兽在城市里与对方展开激烈战斗，还有军队无差别攻击双方。

Last Resort 《终极任务》：92年出品的横板射击游戏，科幻风格，在国内并不多见，难度比较硬派。

MAGICIAN LORD《幻魔大战》：90年出品的横版卷轴过关ACT，奇幻风格，主角可以变身成各种形态，手感良好。

METAL SLUG《合金弹头》：著名横版过关ACT的开山之作，以火爆、搞笑的风格和华丽鲜烈的音乐和特效著称。

NEO TURF MASTERS 《大联盟高尔夫球》：96年出产的高尔夫球类游戏，获胜后有大魄力



严亮 100期换回了第一期的LOGO，很有感觉。
读者资料 男，18岁，江苏省徐州市贾汪区徐州七中高三（2）班，221011，QQ：402074968

特写画面。顺便吐槽一句，那个地图在PSP上显得太小了……

SAMURAI SHODOWN《侍魂》：持械格斗游戏不朽的里程碑系列的开山作。本作基本确定了系列的风格，为下作《真侍魂 霸王丸地狱变》打下了良好的基础。

SENGOKU《战国传承》：以古日本战国时期为背景的横板ACT，奇幻风格十分浓郁，在国内有相当数量的fans。

SHOCK TROOPERS《突击骑兵》：97年出品的纵版清版类动作游戏，本作明显受到了《战场之狼》、《异域战将》等作品的影响。

SUPER SIDEKICKS 3《得点王》：95年出场的足球游戏。足球游戏在国内并不普及，所以本作的知名度并不很高。

TOP HUNTER《顶尖猎人》：1994年出品，难度较高的横版过关ACT。国内引进较少，所以名气并不是很大。值得一提的是，本作在Wii上也有复刻。

WORLD HEROES《世界英雄》：SNK知名格斗游戏之一。这款游戏并没有收录在VOL1里，而是以设定图、影像等形式存在于奖励要素中，估计是为了给VOL2造势吧。

模拟系统





主菜单：按上下选择游戏，主画面表示游戏的类型、游戏人数(分为单人、协作和对战三种)、出厂年份、勋章取得情况等信息，还包括截图窗口。选定游戏后， 按×键进入游戏，按□键则是查阅勋章取得（目标达成）情况。在目标上按×可以看到具体的达成条件，某些隐藏要素解封后也要在这里查看。按SELECT键是游戏设置。其中第一项是目前选择的游戏设置，包括按键设置和难度调整。第二项是游戏系统设置，在AUDIO设置里可以调整音乐和音效的大小，在VIDEO里可以调整显示方式和明暗度,在save/load里可以开启或关闭自动存档，也可以读取或存储进度。设置的第三项是总体目标查阅，这类目标一般需要在复数游戏里取得相应的勋章才可以开启 。主菜单的最后一项是分类查阅开启的隐藏要素。

游戏中：选择进入游戏后，首先会遇到模式选择选单，有单人玩、建立主机和加入游戏三项。单人游戏的时候，选择模式后，游戏开始前会有开始新游戏、从临时存档点开始和返回标题三个选项。进入游戏后，按SELECT键也可以打开菜单，依次是返回游戏、查阅目标达成、当前游戏设置、系统设置、复位游戏和返回菜单。查阅目的达成、当前游戏设置和系统设置三项功能与主菜单一样。



近年来业界真是冷饭成风啊，上期才刚刚写过冷饭特稿，这次又来了打包冷饭作品……本作的游戏基本上都保持了原汁原味（反过来说，完全没有长进的完全移植），入选的也都是非常经典的游戏。不过目前psp上的街机模拟器已经相当完善了，这些游戏大部分都可以在模拟器上玩到，所以本作对国内玩家的吸引力着实是有限，而且游戏的画面也没有根据PSP画面大小相应变化，而是类似《机战MX》的强行拉伸，显得有些诚意不足。不过从本作游戏的列表来看，还有许多经典游戏并没有入选，这也正好印证了本作试验作品的性质，我们还是一起来期待SNK继续推出VOL2吧，相信在下一个版本里这些细节问题都能够得到改善……（小声说希望合金弹头23X4都能入选）顺便抱怨一句，psp的按键和摇杆搓招真不方便啊！

B

沈璐彬　《掌机迷》到100期了希望编辑们努力，中奖率高一些（？：那个不是我们能努力到的……）
读者资料　男，16岁，浙江省杭州市上城区彩霞岭18号305，310002，QQ：849951380

■文责/库巴

还在为小P的记忆棒容量不够用而发愁吗？国人自制PC硬盘调用插件HostCore发布

虽然现在4G棒子降价，基本上大部分玩家都已经用上4G棒了，不过相信还是有像我这样口袋羞涩的玩家在使用可怜的2G棒子吧？那么你是否又像我一样在放入《怪物猎人P2G》和《WE2008》之后，可怜的棒子已经没有什么空间了呢？一旦有像《战神》这样的游戏出了就放不下了，但是又不想使用RIP版，这就是笔者现在面临的苦恼。不过现在这个问题已经被解决掉了，由国内自制软件开发者天神十三煞制作的插件HostCore可以直接运行PC硬盘里的文件，再也不用为棒子没有空间而发愁了。无论通过USB还是WIFI连接电脑都可以，除了游戏还可以播放音乐或者电影。什么？你说你的IRSHELL也可以做到这些？那么这款国人自制插件可以直接播放PC硬盘里的MP4你做不到了吧。什么？你说你使用的是8G棒子，不用在乎棒子的空间问题？那么每当你并不了解一部新作是否好玩的时候，就要等上几分钟把它塞进棒子里，有些大作甚至需要等上10分钟左右，然而玩过之后觉得并不如人意又要把它删掉，这些时间都被无形地浪费掉了，所以有了HostCore之后你就可以直接在PC硬盘里运行它，测试之后如果喜欢可以再放到棒子里以便出去时游戏。

软件说明（以下为插件作者原文）：本插件支持用USB或Wifi方式连接电脑，把PC硬盘空间当作PSP的记忆卡空间来用，位置目录文件放置方式同PSP的一样，可以执行PSP支持的图片/音乐/视频/游戏。

安装说明：解压后获得几个文件夹，MS和USBHostdriver是PC端文件，HostCore和seplugins是PSP端文件。右键USBHostdriver下的psp.inf，选安装，然后重启计算机。如果你已安装过此驱动则跳过，把MS目录作为PSP的记忆卡根目录使用，按照PSP上的结构建立文件夹，放进需要使用的文件，把HostCore和seplugins目录拷贝进PSP记忆卡，重启PSP即可。由于是傻瓜版无须激活插件。

设置说明：USB连接PC无须特别设置，安装好驱动就可以了。WIFI连接请先建立好可以使用的无线网络环境，打开HostCore下的conf.txt，Quick Key是热键，默认为音符，上面列表有各键对应值，可叠加Target PC IP填写为你电脑的IP：路由在路由页面DHCP列表获得；USB网卡则以本地连接的为准后面的分别是端口、网络连接密码、PSP连接ID号、传输数据块大小设置，一般默认不用修改。现在需要在PSP设置一个可用的连接，采取手动填写。如果你有已可用连接，可以跳过此设置。第一行为给PSP分配的IP，请使用和发射无线信号的设备IP同一网段的IP，例：192.168.0.x，第三行为发射无线信号的设备的IP：路由进设置时输的那个值就是；USB网卡以无线连接的为准第四行为DNS，填写你无线上网需要的DNS[自查]，如该连接无需上网则填为和上面一行一致。

使用说明：USB模式：执行PC端usbhostfs.exe，PSP按热键启动host功能，左右选择为USB，图标消失即可。NET模式：执行PC端nethostfs.exe，PSP按热键启动host功能，左右选择为WIFI，图标消失即可。

注意事项（笔者注）：使用3.80、3.90M33系统的时候，在MS文件夹内的相关软件、影片、音乐、以及2级文件夹，请用英文命名，否则将无法辨认或使用不能。另外呼出为音符键，所以会与部分插件有冲突（如金手指FC默认呼出也是音符键），可在HostCore下的conf.txt文件夹下修改，修改之后就没有问题了。另外作者说明目前WIFI模式由于其本身局限和内存上的一些问题，进行游戏时不大理想，此后待慢慢优化更新。



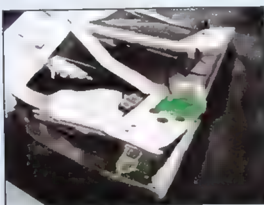
赵政	小编们有《恶魔城》饭吗？我可是一个忠实恶魔城饭。
读者资料	男，18岁，辽宁沈阳市第一中学三年五班，110042

你遇到过这样的PSP变砖吗？

很多玩家的PSP都变过砖，变砖之后或是求助友人，或是给JS送金子，反正就是想尽一切办法将PSP恢复原形。可不要以为神奇电池可以修复所有变砖PSP，经过BrokenReview网站之手的变砖小P恐怕只有神仙能让它恢复如初了。

BrokenReview团队每天的工作就是测试各种电子科技产品的“耐久度”如何,用各种“残暴”的手段蹂躏高科技产品,然后给出一个分数。是的,最近的一个“受害者”就是PSP-2000。每位玩家都格外爱惜自己的小P,玩的时候戴上保护绳，玩完之后小心翼翼地放入包包里,手一滑摔一下都要心疼半天。然而运气不好的小P落到BrokenReview团队手中就已经是一只脚踏入棺材板了。笔者从BrokenReview网站发布的视频中看到,一台崭新的小P被拆开包装放入一个透明塑胶袋中,经过大力揉捏后,取出,基本无损伤;之后视频中一个女子将小P从1米高的空中自由落体,落到地毯上,小P暂无大碍;接下来是落到地板上、落到瓷砖地面上、反复踩踏、从楼梯上滚落、被摩托车碾压、用力砸向墙……

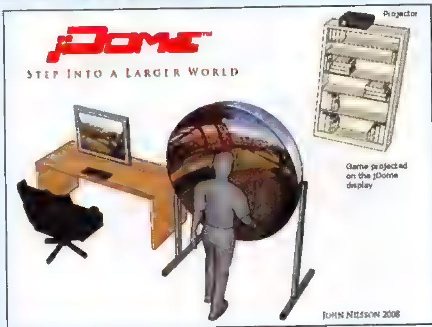




最终BrokenReview网站给了55分，由于没有被设计和宣传为全天候耐用产品，测试者又仁慈的给他加上10分，最终得分65分。任天堂的DSL得到了87分，因为BrokenReview团队认为DS外壳内部加入了不少的保护层，使它的耐用性有了很大提高。不过DSL的遗骸依然惨不忍睹。

国外强人制造180° 广视角游戏系统！突破20° 视角不再是梦！！

很多玩家玩FPS、赛车类游戏时都追求极高的配置，以便让画面输出最好的效果，然而无论怎样提高你面前的显示器，也最多显示20°的视角，这也正是FPS游戏的最大弊端，因为人的正常视角是180°，在现实战场上不可能蹲在敌人脚边的箱子后面而不被发现。一些CS的狂热者选择了三台显示器联用的方法解决这个问题，但是成本太高了，而且效果并不像如期那样好。现在有位国外强人John Nilsson发明了180°视角游戏系统，这个被命名为JDome的系统可以提供给游戏者180°的视野，它需要一个大锅输出设备支持，这个大锅会把投影机的影像显示在上面，你只要站在大锅中玩游戏就可以了。



目前Nilsson正在寻求厂商合作商业化这套系统，他预计售价将在125~200美元之间。相信在这套系统成为商品之后可以做到输出所有游戏平台的画面，包括各种家用机和掌机，但是这款产品的弊端就是需要有游戏厂商配合它的性能制作游戏，因为就现在的测试视频来看，这个输出设备仅仅是将四四方方的画面拉成了半球形，给人的感觉是180°但其实还是原来的20°左右，所以需要专门为其设计游戏才能做到真正的180°广视角。如果JDome系统能够得到很好的推广，玩家们喜欢它，那么游戏厂商一定会为其量身制作游戏，FPS、赛车类游戏一定是各厂商制作的首选。但是对于掌机来说这并不实际，因为掌机的优势就是可以随身携带，你总不能在背后背着这个大锅到处乱转吧。而且厂商需要给游戏制作一个新的选项，就是是否使用JDome系统输出视频，如果选择是游戏视角就是180°，选择否则是20°。

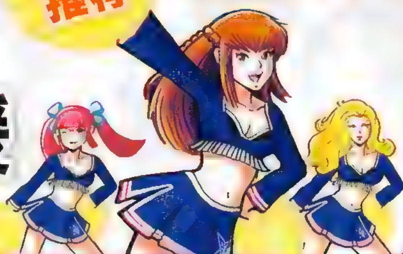
未来的游戏一定会进化成广视角，这从任天堂的Wii的体感系统就可以看出，只有不断地创新,让玩家们有新的体验，才能够占领市场。让我们一同期待着JDome的成功吧。

NDS的生活应援

火热推荐

Cheerful DS Life

（丰富你的DS空间）



S·RPG 战略扮演	
游戏名	伪之圆舞曲
厂　商	SUCCESS
发售日及其它资料	●2008.4.15 ●1人 ●29.99美元 ●512Mb

《伪之圆舞曲》是SUCCESS公司于去年推出的一款S·RPG大作，在上个月由ATLUS公司发售了美版。游戏以幻想世界为背景，以国家间的权力斗争为主轴，玩家将扮演因为宫廷魔法师的背叛，被邻国侵占而假装失去性命的王太子，对同伴隐藏自己的身份踏上了王国复兴之路。除了庞大的故事之外，本作中还存在着名为"路线策略系统"的全新系统。路线策略系统是融合了角色的移动和攻击的特殊系统，选择具有效率的移动和攻击路线，才能掌握战斗的先机。



虚伪黑幕等你揭露

拿起手中的剑，去斩断罪恶的根源



一画面的风格有点类似《火炎纹章》，会不会也有凹点的隐藏设定呢。

布雷特瓦尔达王国位于大陆的中原位置。四方被列强所包围的这个国家，是由曾经得到过圣剑、并将笼罩在这个世界的暗之力驱散的圣骑士所兴建的国家。现在的布雷特瓦尔达正在举行国王的葬礼。但是，正在服丧期的布雷特瓦尔达王国突然遭到了邻国古兰麦尔帝国的骑兵团的入侵。这是因为想要得到被封印的暗之力的布雷特瓦尔达宫廷魔法师的阴谋。

在帝国军面前，王国的骑士们不断的倒下。皇子赛尔迪克和剩下的骑士一起逃出了王都，来到了南方、夏雷姆首长国联邦的境内。一方面，在夏雷姆联邦中，对于遭到古兰麦尔帝国侵略的布雷特瓦尔达应该有怎样的对应？部族间的意见严重分裂。同时，从没有想到的来访者来到联邦——应该是一直在神国修道院生活的布雷特瓦尔达王女玛丽。以此为契机，为了捉住她献给古兰麦尔帝国的部族出现在了夏雷姆联邦中。因为此事，一直在夏雷姆边境村行动的赛尔迪克也终于下定了进军的决心。



在这里布雷特瓦尔达王国军再次展开了活动。赛尔迪克走上了复兴王国的旅程，和各种各样的人相遇，体味信念、友情、敌对、憎恨、悲伤以及分别的感情。他的行动和决定逐渐改变了众多人，众多国家的命运……



杨唯宇	编们，你们都不是好人，因为说你们是好人你们会生气的说。（编们：就算你这么说我们也高兴不起来）
读者资料	男，18岁，云南省大理市幸福路66号，671000

游戏名	昆虫战争
厂　商	SUCCESS
发售日及其它资料	●2008.5.12 ●1人 ●29.99美元 ●512Mb

S·RPG 战略扮演

第二次超级昆虫大作战



又见SUCCESS和ATLUS的合作，前者在去年8月初发售的游戏《昆虫战争》现在推出了美版，不过这次换成后者负责发行。游戏类似于《超级机器人大战》的战斗系统和过场画面，当时就让不少玩家对该作产生很大的兴趣。本作的主人公是一个名叫大和的少年，同从异世界来的兜甲虫和纹白蝶一起，解除它们所居住“昆虫世界”的巨大危机。在游戏当中，从常见的甲虫到珍稀的品种都有登场。玩家的昆虫可以自由换装格斗、射击、炮击三种武器，逐渐培养出自己的主力部队和坏昆虫军团作战。

充满紧张感的战斗画面魅力满载！



→游戏的地形很丰富，不同的地形是会有不同的修正效果哟。

这是一个普通的夏日，平淡无奇。大和与同班同学翼相约来到学校的后山抓捕昆虫，大和发现了一只兜甲虫,翼找到了一只纹白蝶，但是它们的样子很奇怪。

“听得到我的声音么？我需要你们的帮助。”

这是兜甲虫和纹白蝶发出的声音，它们来自“虫界”，名叫兜和白，是来人类的世界寻找能够拯救它们的伙伴来的。来到虫界，迎接他们的却是巨大重型机甲的攻击。充满智慧的虫界生物就这样被黑色来袭者卷入了战争的深渊……



本作是一款战略角色扮演类型的游戏。玩家操纵正义的红色昆虫军团迎战邪恶的黑色昆虫军团。在战场上，玩家可以对每一个昆虫作战单位下达命令，采用传统的走格式行动。在作战开始前可以进行对昆虫的改造。行动顺序：玩家——同盟军——敌军，满足胜利条件即可过关，没有满足条件则宣告失败。

战斗结束的时候，可以得到叫做“指令卡”的道具。这个“指令卡”具有“攻击力上升”、“HP回复”等等多样的效果，全部共有60种卡片登场。在战斗中使用“指令卡”就会进行各种各样的迷你游戏，成功的话效果就会发动。而且将几张“指令卡”合成的话，就可以得到新的卡片。

游戏本篇的关卡众多，包括了可以多次挑战的任务“古代树海”，以及通信对战专用的原创关卡合集，加起来总共有100种。另外在通信对战中，不仅能够和其他的玩家进行收集到的甲虫之间的对抗比赛，还可以进行迷你游戏的挑战，令自己的昆虫团队变得更强。

PG特工组

为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为"PG特工组"并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。

文/严俊

第6回 这次的话题

过去的五一假期意料中的惨淡，以前的黄金周已经沦落为青铜周，受此影响节前就一直在下调的PSP行情几乎崩盘，记忆棒也在持续降价，DS方面死水一潭，近半月中毫无起色可言，引发烧录卡恶性竞争。

南昌地区市场动态

如果说前几期的行情是惨淡的话，那本期就是悲惨，多数卖店除了五月一号略有收获外几乎陷入了困境，连吃几个鸭蛋的也不在少数，零零碎碎能保住当日开支就已经很幸运了。节前PSP行情不升反降就预示了五月份的惨状，随着卖店生意化为冰点，PSP方面的走势也是几乎崩盘，批发价一度跌破1300元，虽然几天后又反弹了几十块，但这在2000型面市以来也是非常少见的。此次PSP降破底线也真实地反映了国内零售行业处境艰难，再这么发展下去恐怕有很多商家要转行了，包括俊叔在内。再说到记忆棒，厂家方面曾多次联系俊叔，询问怎么长时间没拿过货，是否服务不好或者对货物不满意。包括本地的经销商也派出了业务员亲自上门推销，这在以前是绝对没有的事，可见各方面的压力都很大，包括源头商在内。

DS方面近期（没有几乎）就是死水一潭，坦白地说在这半个月内俊叔一台DS主机都没有售出，结结实实地吃了个大鸭蛋。以前再怎么生意差也能卖个一两台，不至于说沦落到零销量。这也不是一家两家的情况，几乎所有的卖店都普遍如此。烧录卡方面也只能是自行降价求清货，上个月拿的一批AK2至尽仍有大半库存。官方近日放出了最新内核，解决了之前部分大作无法运行的问题，不然就更难卖了。TT厂家日前大幅度调低了批发价，降价程度可谓空前，甚至比上市初还要便宜不少，原料大跌的可能性不大，应该是厂家方面压力过大造成的。TF方面最近没有什么变动，依然维持老价格，估计也差不多到底线了。

广州地区市场动态

这次电玩行业持续恶化是全国性的，日前与身在广州的行内好友联系，他自己的生意也只能说是非常一般，一个集源头和消费的国内顶尖城市都是如此，其他地区的状况就可见一斑了。PSP行情暴降，最高幅度达到100元，现在黑白银三色的报价是破天荒的1300元，几乎就是其他城市的拿货价。不过彩色系主机的价格就要高出50元左右，粉红色主机依然是身价最高的，但差价并没有大到离谱，其他颜色主机未受到太大的影响。记忆棒方面同样是速降，其中8G组棒的批价持续下滑。个别卖店甚至开出了300元的零售价，不过普遍报价都在340元左右，当然更高的宰人价也是存在的，多问几家多跑几家不吃亏。用量最大的4G高速棒价格降到了150元左右，而且AB之间的差价非常的小，通常购买A棒的玩家居多，但也不排除个别但求最低不求最好的主儿，百货有百客嘛。



iDSL主机近来的情况众所周知，为此市场价被迫走低至1040元，不过由于是行货的缘故，行情大幅度变动的可能性依然很小，仅仅十块也无法改变当前尴尬的销量。受主机普遍滞销的影响，近期烧录卡的行情开始崩盘，紧跟AK2之后TT也开始行动起来，而且力度大的惊人，在广州部分卖店甚至开出了110元的白菜价。这在该卡上市以来是历史性的，如果不是原料降价的话，大有你死我活陪本赚吆喝的意思。这次TT的降价将引发蝴蝶效应，站在商家的立场上来说就是恶性竞争，当然了，对玩家来说是天大的喜事，不过最后还必须回到主机销售上，不然一切都是浮云。



上海地区市场动态

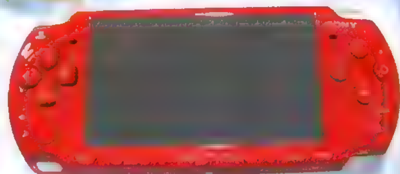
这次PSP行情大波动，上海市场的响应速度和力度都远远不够，七色系主机的报价比较上期仅仅只有50元的降价，与广州的价格对比差距太过明显，可能玩家会有些难以接受。不过之前就说过广州黑白系的报价几乎就是拿货价，考虑到上海卖店的高成本高开支，1450元的报价勉强算正常，玩家也不必过于计较。上期炒至天价的古铜色主机开始回落，现在只需要1800元即可拿下，由于是限量发售并且配置豪华，这个价位至少已经脱离了宰人范畴，有意收藏的玩家可以考虑出手了。另外，之前身价一度3000以上的怪物猎人2G限定版主机又有降价，而且幅度高达几百元，现在的店头报价是2450元，作为一款软件同捆版主机，以当初的FFCC同捆版为参照物，已经非常合理了，即便再降价应该也不会低于2300元的底线。

记忆棒方面变动不大，不过部分卖店有原装棒出售，价位在320元左右，可以说是历史最低价，绝对是万无一失的选择，追求完美的玩家不妨考虑一下。DS方面无论是价格还是销量几乎纹丝不动，IDSL报价1100元一成不变，各色主机供货充足。烧录卡方面AK2维持低价，另外在某知名网站的热炒下，EDGE烧录卡逐渐在卖店铺开，零售价是175元，不过考虑到烧录卡品牌多如牛毛，价格拼的血肉模糊，该卡无论是品牌知名度还是定价都没有过人之处，加上DS主机滞销，估计前景不容乐观。

北京地区市场动态

首都市场的PSP行情紧跟大环境，七色主机的报价统一在1400元，作为一个开支不亚于上海的一级城市这个价位是非常厚道的。大红色主机的报价维持1700元不变，刚上市的古铜色主机也回落到相对合理的1800元。不过批价已经大幅度下降的怪物猎人2G限定版主机普遍还是偏贵，或许是高价存货没有及时清空的缘故。记忆棒方面的行情和上海类似，组棒变动有限，原装棒性价比凸显，有望成为京城玩家的主流选择。DS方面受大环境影响，IDSL比较上期有了20元的降价，现在的市场零售价是1050元，无奈大势难逆，再降价也是杯水车薪。

烧录卡方面其他城市早已风声水起，北京市场似乎还是风平浪静，虽然都是以AK2和TT为主打，但TT在有的卖店中居然还是报价200元以上，实在有些跟不上潮流。另外，笔者接到某厂家的消息称R4 Ⅲ即将面市？经过了解得知该厂和最初的R4并没有任何关系，记得前几期就报道过R4正式退出市场，R4 Ⅱ紧跟着面市的消息，经证实确有其事，而且R4 Ⅱ正是该厂的产品。至于为何Ⅱ尚未彻底铺开就推出Ⅲ一事，厂家并没有给出详细的答复，Ⅱ究竟好用与否也不得而知。不过据称Ⅲ采用了纯黄金磷铜电镀触点工艺，而且价格也不会很高，具体的等拿到样品尽量做一个评测给大家。



各地市场参考价

◆[illegible]

- PSP2000(七色)：1400
- 4G红棒（A）：160
- 4G红棒（B）：140
- 8G组棒：340

◆[illegible]

- IDSL：1060
- TT：160
- AK2：170
- 日产TF1G：55
- 日产TF2G：85

◆广州地区PSP相关

- PSP2000(黑白)：1300
- PSP2000(彩色)：1350
- PSP2000(大红)：1600
- 4G红棒（A）：150
- 4G红棒（B）：130
- 8G组棒：320

◆广州地区NDS相关

- IDSL：1040
- TT：110
- AK2：160
- 日产TF1G：45
- 日产TF2G：75

◆[illegible]

- PSP2000(七色)：1450
- PSP2000(大红)：1700
- 4G红棒（A）：180
- 4G红棒（[illegible]）：[illegible]
- 8G组棒：[illegible]

◆[illegible]

- IDSL：1100
- TT：[illegible]
- AK2：170
- 日产TF1G：55
- 日产TF2G：85

◆北京地区PSP相关

- PSP2000（七色）：1400
- PSP2000（大红）：1700
- 4G红棒（A）：170
- [illegible]
- 8G组棒：350

◆北京地区NDS相关

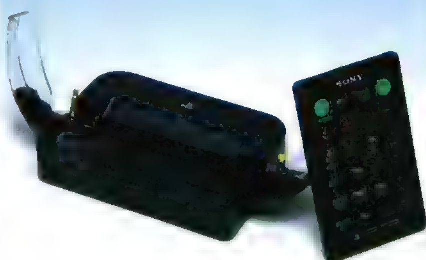
- IDSL：1050
- TT：170
- AK2：170
- 日产TF1G：55
- 日产TF2G：85

杨晓辉	追逐前沿，追逐经典，去寻找生活与游戏的平衡点。
读者资料	男，22岁，北京市朝阳区东三环北路11号

使用手中的遥控器来操控你的小P！PSP-2000专用遥控底座！

厂商：SCEJ
价格：4800日元

本底座套装型号为PSP-S360，其中包括遥控底座一个和卡片型遥控器一个，以及纽扣锂电池一枚。长方形台座的支撑部分可以很好地固定住PSP。台座中央有一个弹出按钮，用处是把固定在上面的PSP取下来。台座的正面左侧是遥控器红外线接收部分，右侧有一个小灯，当底座连接上PSP时会亮白灯。底座除了有PSP的电源插口外，还有电视、麦克风和耳机的输入或输出插口。使用卡片型遥控器可以从远处直接操作PSP，就像一个迷你家庭影院一样。遥控器有PSP上除了模拟摇杆外的所有按键，播放电影的开始和停止按钮都是独立的按键。可以用遥控器进行的操作完全和直接对PSP的操作是一样的，无论是看动画、看电影、还是看电视都很自如。



接下来是实际使用测试。底座下端附有橡胶垫，虽然没有粘性，但是把它拿起来会有少许粘着感，所以放置在桌面时非常稳当。只要按下弹出按钮就可以轻松取下放置在上面的PSP。遥控器最远可以在底座四米外对PSP进行遥控，当之间有遮蔽物时红外线信号会非常弱。遥控器的唯一遗憾就是无法调节PSP的音量。笔者尝试把PSP放在底座上，用遥控器玩游戏，果然手感非常次，操作也很不便，玩游戏时还是直接拿着玩好。平时给PSP充电只要放在连有电源的底座上就可以了，就像手机等其他电子产品一样，非常方便。虽然价格有些贵，但是可以用遥控器进行远程遥控绝对可以吸引很多玩家购买。





康浩鑫金　只有在游戏的世界中才会体会到无穷的乐趣，让我们一起为游戏而奋斗吧！
读者资料　男，12岁，北京市朝阳区金台西里，100026，QQ791882271

无论怎样的划痕都能“自动修复”？！

厂商：NOCORP
SUNCREST
价格：640日元



本品为PSP-1000/2000使用的液晶保护膜，但是它与普通保护膜稍有不同，它可以“自动修复”。是的，你没有看错，听起来很离奇，但是此款保护膜确实可以使伤痕消失。

打开包装盒里面有一枚贴膜和一份说明书，说明书上称此款贴膜的名称叫“魔术保护膜”，由自动修复层、PET胶膜层、硅胶树脂层3层制作而成。贴膜上附有红蓝两个便捷贴，上面写着注意事项和使用方法。保护膜放在手中有一种独特的触感，由于使用了硅胶树脂给人的触感非常柔软。不过这张保护膜是非常结实的，质量非常好，很容易粘贴上，而且本保护膜不会产生静电，非常不容易吸附灰尘。贴好之后看起来和其他一般贴膜相比，稍微有些发白，这和说明书中写着的是一样的。开机之后看起来和一般贴膜没有什么区别。

自动修复功能经过测试确实非常神奇有效，用一枚硬币稍加施力划伤保护膜，到第二天再看有划痕的部位恢复如初了，即使从不同角度看划痕部位也找不到一点受过伤的痕迹。虽然目前还不知道具体多重的划痕无法修复，但是就目前试验效果来看，修复平时玩小P的划伤已经是绰绰有余了。





PSP连续驱动时间倍增！同捆新P专用后盖发售！

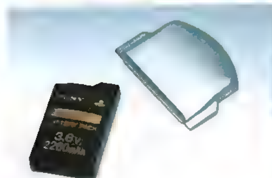
厂商：SONY
价格：5500日元
电池盖颜色：黑、白、银

各位玩家买的PSP-2000同捆电池是1200mAh，而本次将向大家介绍的电池是2200mAh，大幅提升了电池容量。不过电池也增大变厚，原本的电池盖将不能使用，所以现在本品同捆加厚的电池盖销售，而且后盖有黑、白、银三种颜色，官方称还会发售更多种颜色的同捆套装。

电池大小约57×36×13mm（长×宽×高），重量约为45g，和之前推出的PSP-1000专用大容量电池基本相同。新P装上此款电池和后盖后大约增重15g，从数字上看虽然并不多，但是拿在手中能明显感觉到右手受力较重。除了重量上的差别，外观也有很大变化。PSP-2000使用标准电池时电池后盖非常平坦，当放入大容量电池后高出4mm左右，和PSP-1000背面突起形状非常相似。握在手中时的平衡感良好。









我们使用游戏《山脊赛车》进行连续驱动时间测试。设置成当电池没电时自动关闭电源，将省电设定关闭，画面亮度最大，音量中度。测试结果：标准电池连续驱动时间约为3小时52分；大容量电池连续驱动时间约为8小时49分。增加了超过两倍的游戏时间，不过大容量电池充电时间增加到3小时42分。本次介绍的大容量电池在PSP-1000上同样可以使用，标准电池连续驱动时间约为4小时13分，大容量电池连续驱动时间约为5小时24分。

大容量电池适合玩家出外旅行时使用，推荐经常嫌新P游戏时间太短的玩家入手。

马龙	八房几何？婚否？怎么来到《PG》的？（库巴：八房代数，否婚，坐地铁来的。）
读者资料	男，19岁，050021，QQ525906543



游戏拒绝独享
—盟区战卡评测

文/ffsky

相信喜欢PSP联机对战的玩家一定对盟区不会感到陌生，盟区的对战平台，凭借国内服务器得天独厚的优势，提供了优质，高速，稳定的服务成为PSP对战的首选平台，而盟区战卡是盟区推出的一款专用无线网卡，不仅支持了盟区对战平台，同时也支持KAI，和XGAME等平台，无论你选择哪种平台战卡都能给你最好的体验，由于战卡是盟区官方出品，所以可以享受到三个月包换，一年保修的完善售后，免去选择杂牌的无线网卡的后顾之忧，怪物猎人新作的强势登场也把联机对战的热潮推向了新的高潮，下面我们来看下战卡的功能介绍吧。

官方介绍

一、全机种制霸，盟区战卡全面支持PSP、PS3、NDS、Wii、X360等主机的无线Wi-Fi网络对战、浏览网页。并且除游戏主机外，战卡还支持任何Wi-Fi设备接入互联网，如iPhone、iPod Touch等。二、多平台兼容，盟区战卡全面兼容官方平台，如：任天堂WFC，索尼PLAYSTATION NETWORK、微软XBOX LIVE，并且支持民间对战平台如KAI、XGAME以及国内的盟区对战平台MENGZONE。三、54M高速连接，支持无线局域网标准IEEE 802.11b/g，上网更迅速、游戏无拖慢。四、300米远距离传输，战卡为国内知名无线厂商生产，超强信号连接，室内可达100米，室外可达300米，让玩家随时随地即可联机。五、独创1拖N联机对战，一块战卡可同时连接多部主机上网对战，适合聚会比赛等场合联机使用。六、轻松组建家庭局域网，战卡独家支持无线AP基站模式，无需另外购买路由器，即可支持台式机与笔记本或更多台式机共享上网，轻松组建家庭局域网。七、即插即用，配合盟区对战平台软件，战卡将能自动配置网卡IP、自动扫描SSID，任何人都能轻松使用。八、战卡独家附赠盟区VIP服务，拥有战卡独享特权，游戏体验与众不同。九、独享保修，战卡为盟区官方出品，国内知名网卡厂商制造，是国内惟一享受三月保换一年保修的放心质保服务的游戏专用无线网卡，让联机对战无后顾之忧。十、专业技术支持，针对国内玩家并不精通网络使用的情况，盟区战卡的客服人员将时时在线解答您的问题。



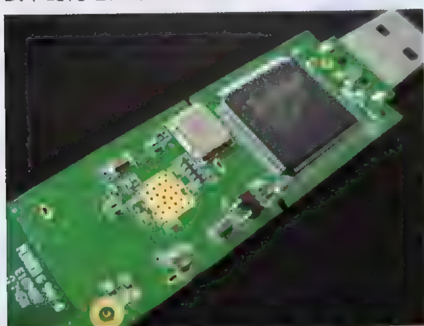
↑让人眼前一亮的包装。

相信看到盟区战卡包装的玩家一下子就会被战卡的包装所吸引，盟区战卡使用了红白相间的包装，盟区战卡使用红色的主色调马上就抓住了人们的目光，使得战卡在与其他产品摆放的时候能够脱颖而出，然后在红色中也点缀有白色，充满了活力，而盟区平台的开发者们也是这样充满活力的团队。我们可以看到包装的正面有盟区战卡的字样，包装上还有盟区战卡的外观图，可以看到战卡有黑白两种颜色，黑色的看上去很沉稳，白色的就显得高贵了。我们可以看到包装上有赠送VIP 三个月的字样，VIP服务也是战卡的特色之一，战卡之所以和其他无线网卡不同也是因为捆绑了VIP服务，盟区与战卡的完美互动，能够享受到更多乐趣。

去掉外包装战卡被牢固的安放在硬纸壳里，使用硬纸壳作为保护可以起到减震的作用，即使长途运输也能够充分地保证战卡的安全，随战

张威	各位掌机玩家，让我们振臂高呼：“正义王道，狸猫最低！”
读者资料	男，16岁，福建省福州市晋安区，350013

卡一起的是一张驱动光盘，战卡所需要的软件都在光盘上免去新生寻找驱动的烦恼，笔者手中的战卡为白色的外壳，拿到手中不得不称赞下战卡的做工，虽然战卡使用了塑料的外壳，但喷漆技术很上档次，使得战卡无论看上去还是摸起来都很有金属质感，战卡的造型和U盘差不多，无线网卡的外形设计都比较相近，正面有盟区战卡的字样，还有一个手柄的图标这个就是战卡的标准了，战卡上面还有指示灯，在数据交换的时候会闪烁，我们看到战卡上有小的气孔这个是为了散热而设计的，正面和背面都有散热孔，所以战卡的散热也是不错的，为了保护USB接口，战卡配备了防护帽，使用的时候要取下防护帽，使用完之后再盖上防护帽，可以防止接口被氧化，随身携带也很方便。下面有MAC地址是用来绑定VIP服务的，笔者对这部分的照片做了模糊的处理。战卡没有螺丝，所使用内部锁扣闭合，为了进一步深入地了解战卡的构造，笔者暴力拆开了战卡。



战卡的电路板设计十分出色，不愧为正规厂家生产的，我们看到战卡使用了ZYDAS芯片，主流的无线网卡都使用ZYDAS芯片解决方案。背面的金属模块是内置的天线，正是他保证了战卡良好的信号，玩家完全不用担心战卡的信号问题。战卡的线路板设计得很细致，焊接点也很精细，这些都是只有正规厂家才做得到的哦，非一般山寨货能比的。

无限AP模式战卡带你畅游网络

评测完了外观，我们就要看下战卡的使用了，不少玩家都对无线网卡的设置比较头痛，简单的操作才是无线网卡的最大挑战。首先我们要安装战卡的控制台，可以到盟区的首页下载http://www.mengzone.com，当然随卡的光盘上也可以找到。

战卡的平台是国内开发的所以中文的安装界面十分亲切，我们也只需要一路点击下一步就可以了，需要注意的是安装战卡驱动的时候不要连接战卡。安装过程中会提示插入战卡，之后如果弹出系统的安装驱动的窗口，请关闭，这样就完成了对战卡控制平台的安装。可以看出战卡在一些安装的细节上也很注意，只要按照提示新手也能很轻松的完成安装。

MengZone盟区战卡驱动程序

程序将要安装盟区战卡驱动到您的电脑上，请您将盟区战卡插入电脑并点击"下一步"，如果弹出系统驱动安装窗口请将其关闭。

下一步　取消

这样就大功告成了。安装完战卡的控制平台让我们先来看看战卡的AP模式吧，战卡的AP模式相当于把战卡变成一个WIFI基站，这样使用WIFI上网的设备就可以轻松地无线上网了，双击打开战卡的控制平台选择PSP上网模式，这里的PSP上网模式就是AP模式，战卡为了便于理解所以直接用PSP上网代替了，不过希望战卡能够修改下这个说法。既然这个模式暂时叫做PSP上网模式，我们就先来看看通过战卡PSP如何畅游网络吧。现在对无线网络进行设置。无线网络属性，选择配置TCP/IP属性，按照下图的参数设置即可。需要说明的是网络连接要设置成共享状态。

Internet 协议 (TCP/IP) 属性

常规

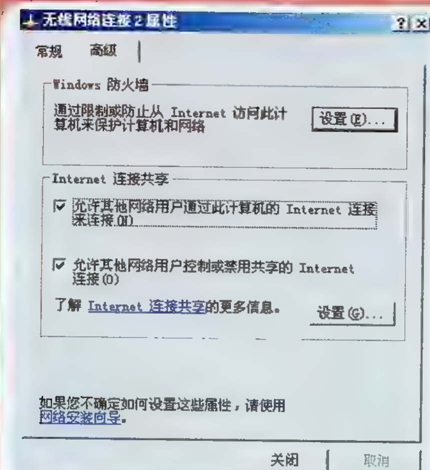
如果网络支持此功能，则可以获取自动指派的 IP 设置。否则，您需要从网络系统管理员处获得适当的 IP 设置。

自动获得 IP 地址(O)
使用下面的 IP 地址(S):
IP 地址(I): 192 . 168 . 0 . 1
子网掩码(U): 255 . 255 . 255 . 0
默认网关(D): 192 . 168 . 0 . 1

自动获得 DNS 服务器地址(B)
使用下面的 DNS 服务器地址(E):
首选 DNS 服务器(P): 192 . 168 . 0 . 1
备用 DNS 服务器(A): . . .

高级(V)...

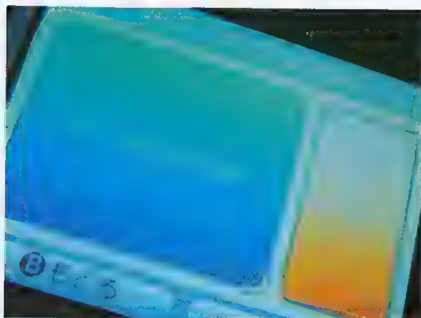
确定　取消



之后就可以开始设置PSP了。首先在PSP的网络设置部分，选择基础模式，之后会搜索到战卡，一直按方向键右自动设置完成。之后我们就可以畅游网络了，速度很不错哦。



目前NDS也具备上网的功能，由于机能的限制NDS上网的话需要专门的上网套件配合，不过如果你有SLOT1烧录卡和SLOT2的拓展卡的话这个问题就迎刃而解了。下面我们以M3豪华版为例，讲解下NDSL通过战卡上网的方法。NDS上网使用的同样是战卡的PSP上网模式，也就是AP模式，之后就是对NDS本机上的WIFI进行设置了，选择一个可以联机的游戏进行设置，点击大的蓝色区域，这里是对WIFI设定的区域。



之后我们选择自动检索，搜到战卡以后就完成了WIFI的设置。我们要把NDS网络浏览器的ROM复制到卡上，插好SLOT2的拓展卡，SLOT2的拓展卡是必须的，否则不能运行NDS网络浏览器。

战卡让你告别孤单

当然战卡最拿手的自然是PSP游戏的对战了，相信怪物猎人的火爆上市，玩家对联机已经是跃跃欲试了，联机相比单机游戏可以带来更多的乐趣。笔者当然对怪物猎人也是垂涎三尺了，马上装好游戏开始体验，笔者发现盟区和战卡的配合十分完美，只需要在控制平台把模式设置成PSP网络对战，就可以轻松的体验怪物猎人的联机的乐趣了。战卡有独创1拖N联机对战，一块战卡可同时连接多部主机上网对战，尤其适合聚会比赛等场合联机使用。笔者测试一张战卡同时连接4台PSP也不会出现网络延迟现象。当然战卡也支持其他的对战平台如KAI、XGAME都可以正常使用战卡有很出色的兼容性。其他神卡等兼容设备也是可以使用盟区的。对于NDS联机来说，官方的WFC平台就可以满足我们与世界各地的玩家联机对战。

VIP服务让你想炫就炫

盟区推出了VIP服务能让玩家更好地享受游戏的乐趣，同时购买战卡的玩家可以获得3个月的VIP。

1. 全球唯一支持语音对讲和战队分组功能，让你在联机时爽到极致；2. 全球唯一支持GX2、皇牌空战等多SSID游戏；3. 自建的房间内可以禁止其他普通成员发言（VIP或管理员除外）；4. 保证在普通用户开设的房间中不会被踢，不受房间人数限制，来去自由；5. 不需要输入密码可以直接进入普通成员开设的密码房（VIP或管理员加密房间除外）；6. VIP专享服务器：让你的联机速度超快、超稳定；7. 个人信息中显示盟区VIP超炫数字图章，很Cool很暴力；8. 平台个性VIP显示图像，让你在盟区霸气十足；9. PSP游戏场景截图功能，通过平台发送给其他玩友，方便交流；10. 普通会员望尘莫及的个性扩展配置，让VIP更VIP！

盟区战卡访谈

作为掌机迷的撰稿人，笔者有幸采访了战卡的负责人metallee。笔者简称FF，战卡metallee简称MZ。



FF：可以讲讲盟区是如何产生的么？当初是如何想做一个盟区这样的平台呢？

MZ：大概就是去年7月份去朋友家 看到他正在玩KAI,然后看他玩得挺有意思就研究了下,回家路上买了个神卡在家配了2小时跑了几局山脊。觉得很不错的平台，然后给我那个朋友打电话说了下，俩人决定一起开发一个更好的平台，也就是现在的MZ。我那个朋友就是春日的菜鸟，盟区最开始的开发人员，11月份因为个人原因离开了这个团队。

FF：看来在盟区发展过程中一定遇到了不少困难啊，坚持下来也很不容易呢。

MZ：是的，其中有不少波折，10月24号我们正在进行小范围测试的时候被一个测试的网友在国内一个比较大的论坛上给公布出来了，然后当天注册人数就超过了100人 打了我们个措手不及，之后就是封注册，测试，再放一批号，再测试 反反复复到了12月初才完全开放注册。

FF：现在盟区主要是服务于PSP，因为NDS有官方的对战平台请问你们有开发NDS对战平台的意向么？

MZ：6月份开始研发预计7月份推出配合暑期。

FF：你觉得战卡和普通网卡比起来有什么优势？

MZ：盟区是中国第一家也是唯一一家支持掌机联网对战的平台，拥有大量的用户群、丰富的服务器资源，以及一流的开发技术，其平台退出的盟区无线对战网卡，捆绑了平台VIP，其联机效果将优越于任何一款无线网卡，高端的产品质量、无忧的售后服务，加上平台与网卡的完美结合，让您的联机更加顺畅，选择专业、选择我们，盟区让我们的掌机不再遥远！

FF：玩家想要购买的话还要注意什么呢？

MZ：购买战卡可以通过我们的商城购买，此外我们与许多经销商建立了合作关系,方便大家放心的购买到战卡，在使用过程中遇到问题可以到战卡的论坛进行反映,我们的服务人员以及支持战卡的玩家一定会迅速的为新手解决疑难问题的，购买的话一定要注意选择正版产品，目前已经出现了假冒的战卡，盟区驱动安装盘一张（光盘上方贴有VIP捆绑序列号，或者包装盒里面有VIP会员卡，凡是不能捆绑的序列号，或者是没有赠送3个月的VIP，均为假货)请大家在购买的时候要格外注意。

FF：随着盟区的发展 会屏蔽掉非战卡的无线网卡接入盟区么？

MZ：不会的，盟区是个开放的平台，我们就是要把所有的掌机玩家都聚集到一起，否则的话也不可能叫盟这个字。

FF：有什么话想对掌机迷的读者们说么？

MZ：谢谢大家支持我们的工作，盟区平台凝结了我们的心血，能够得到大家的认同我们感到非常的欣慰，盟区的未来离不开大家的支持。我们会加倍努力回报支持我们的玩家，补充一句支持国货，从我做起，英国人能够做到的，中国人能够做得更好！

FF：感谢战卡负责人metallee协助我们完成这次访谈，也希望盟区战卡能够越做越好。

对战卡的总评

盟区这次推出的战卡，安装简单方便，新手根据教程也能轻松自如的安装，战卡的做工十分不错，散热性很好，不会因为长时间使用而过热，战卡的兼容性也很好对主流的掌机，家用机都能够很好的支持，赠送的VIP服务也让战卡更加超值,售后服务也很完善。战卡拉近了玩家与玩家的距离,使游戏拒绝独享,相信对每个喜欢联机对战的玩家来说战卡都是必要的装备。





PSP模拟游戏推荐

大家好，我是八房……虽然每次都用这句话做开篇语有点不妥，不过我还真没想到太合适的哎。总之好像每期都多少要有点变化或者长进才好，所以本期我决定不介绍那些让老玩家一提就耳熟能详的经典游戏，改为介绍一些稍微不那么有名或者风评不是很突出的游戏，不过诸位放心，介绍的游戏都是有闪光点的哦。

至于上期的内容，有些读者反映说是介绍的游戏（比如MD游戏）有一些实在太老了，这个建议提得还是有道理的，不过我们这个栏目是PSP模拟游戏推荐啊，目前PSP能模拟的最高级机种就是NEOGEO了吧……而且，一些老游戏并不会因为时间而褪色，当年是杰作，现在玩起来也一样不差——也有那么一些游戏，当年的缺陷反而会因为模拟平台的缘故而获得补偿（比如即时存档就解决了某些游戏存档超级不方便的问题）。闲话少说，我们开始吧。呃……有谁想到好的开篇语记得告诉我（被拖走）。

邻居都是鬼

机种：MD 发售日：1993年9月

最近僵尸片大泛滥，不过佳作实在有限，倒是让我想起了这部游戏。这部游戏是在MD时代后期开发的一款美式ACT，分级是M。也许是风格太怪的原因，这个游戏没有日版，所以国内也比较少见吧……找ROM的时候请搜索英文原名（Zombie Ate MY Neighbors）。

这部游戏是一款含有解谜要素的ACT游戏，游戏采用俯视视角，玩家要操纵主角在各种迷宫一样的场景中（虽然名字叫邻居都是鬼，不过我不认为有人会住在金字塔、网球场或者玛雅遗迹……）探索，在人质被各种怪物们杀掉之前救出足够的人质，如此便可打开通向下一关的房门——如果把人质换成钥匙的话，是不是和多鲁亚嘉之塔挺像的（笑）。诸位可不要被这个狗血的封面和搞怪的游戏风格给骗到了，



这款游戏其实极有内涵，隐藏要素多得吃惊，武器道具和场景也十分丰富。比如银刀叉这个武器，直接丢出的话和最基本的玩具水枪威力一样，但它的真正价值是可以对狼人、吸血鬼造成巨大伤害。喜欢用奇怪射线把主角变成西红柿的火星人(汗)却很怕被西红柿丢……游戏的各种场景和机关也颇有意思，比如在某关启动机关的话可以放出隐藏敌人弗兰肯斯坦，某些遍布毒蘑菇的场景要玩家找到吸尘器武器之后开出一条路等等。也不是所有关卡都任由玩家平趟过去，某些关卡玩家要小心翼翼的利用各种道具开路，躲避强悍敌人的追杀从而过关，某些关卡则要打败巨大的BOSS（飞碟、巨大婴儿等等）。

本作采用密码记录进度，可惜四位数的密码往往不足以描述玩家的状态，所以使用密码后玩家往往只拿着一把小手枪就被丢进很困难的关卡。也正是由于这个缺点，本作的人气并不是很高——不过如今我们有了即时存档，问题就迎刃而解了。

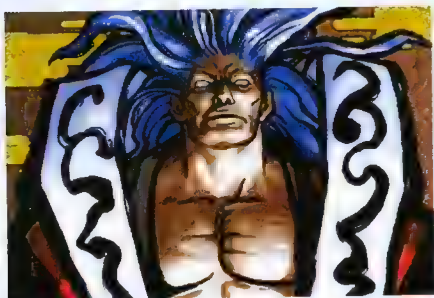
斩红郎无双剑

机种：NEOGEO 发售日：1995年11月15日

最近PSP上的“大”作之一就是SNK合集，起码大小很大（爆）。SNK最经典的游戏之一就

王嘉伟	游戏玩是玩，可不能上隐哦！学习毕竟第一嘛！（？：我特意留着那个字警醒大家-，-）
读者资料	男，14岁，内蒙古呼和浩特市回民区祥和小区二区11号楼五单元5楼501，010030，QQ：164509016

是侍魂系列了，其中又以侍魂2——《真侍魂 霸王丸地狱变》为系列最高，这次的合集里就有收录，不过我要为大家介绍的是侍魂3——《斩红郎无双剑》。



侍魂2的成就太高了，于是如何推出一部能够让期待度极高的fans们满意的续作就成为了摆在SNK面前的难题，而侍魂3正是SNK进行探索，尝试着让侍魂系列做出变革的一部作品。这部作品对系统进行了大幅度的改动，加入了战前移动、回避、不意打等新动作，可惜的是，或许是新要素过多，三代的风评不是特别好——侍魂4在三代的风格上又进行了改良，但仍然没有得到fans的认可，正赶街机市场萧条，系列居然没落了，着实让人扼腕。

不过,这部作品确有可贵的地方,就是气氛塑造——本代的人设豪迈粗犷,音乐极有风格,让人大有时代剧的感觉,在游戏画面和光源上本作也充分利用了基板的性能,人物的棱角刻画、画面缩放等效果都让人有惊艳之感。尤其是在深夜的舢板上夜战橘右京和在破败的废屋中与首斩破沙罗对决的两个场景,大有古龙武侠小说的风格。游戏最后与斩红郎决战,伴随着空中一道雷光劈下,二人在破庙中血刃相向,背景音乐也时而激昂时而如泣如诉,不说游戏本身如何,单是这段的气氛塑造确实太燃了,比起侍魂四那个卡通风格和弄巧成拙的断末奥义实在是强过太多。

用PSP的摇杆可不适合搓招的哦，不妨放下胜负之心，好好去体会一下这部饱含时代浪漫的作品吧。

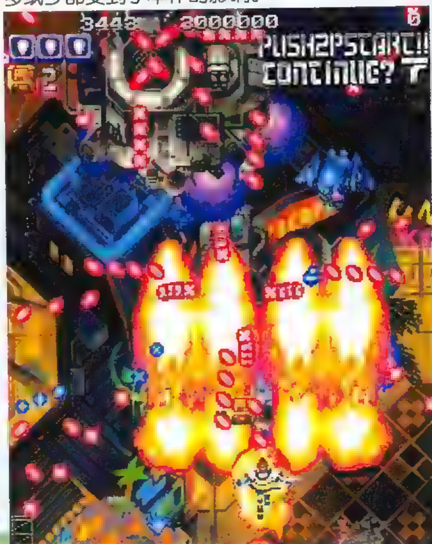
长空超少年

机种：CPS2 发售日期：1998年

本游戏的原名叫做《ESP RA.DE.》,国内也有译名叫《东京2018》,是ATLUS公司在街机平台上的一款力作,其制作阵容相当豪华,本部游戏在圈内也是大名鼎鼎的。你说啥圈? 啊啦,当然是打飞机(误很大)的圈子了。虽说本作在打飞机圈(还是想笑)里很出名,不过对于广大PSP玩家本作可能还是很陌生吧。今次就为大家介绍一下。

本作是一款纵版STG游戏,如果用PSP来玩的话建议翻转屏幕。作为一款射击游戏,本作应该归结在弹幕系里。什么叫弹幕系呢? STGCLUB的某位先辈说的好：传统射击游戏(比如1945)里，每一颗子弹都是为了打中主角而存在的,弹幕射击游戏里，每一颗子弹都是为了被主角躲过而存在的。弹幕系列最大的特点就是，除去关卡、BOSS等本身的设计之外，敌方散射出的子弹也是展现游戏美感的重要方式之一，其表现就是敌人经常倾泻出华美的大片子弹，组成漂亮的几何图案，但大部分子弹都不是打向主角的，主角要做的就是躲过朝自己射来的子弹。

除去华美的弹幕之外,本作的人设、音乐和画风剧情也非常赞,游戏讲述了拥有超能力(ESP)的三位主角对抗邪恶超能力组织的故事，每位主角都有不同的剧情和攻关顺序，各种敌人的设计也极具特色，近未来的步行战车和古风的巫师、侍卫一同出现在游戏中，给玩家营造出一种亦科亦幻的感觉（总体还是科幻风格）。游戏最有气魄的BOSS当属总BOSS蝴蝶夫人（暂称），她以一种极为有魄力的方式出场（坐在某雕塑BOSS的头上），在打败了雕塑BOSS之后施施然地飞起，展开背后巨大华美的蝶翼，与主人公在灯火闪烁的都市高空中进行激斗。可以说之后的《虫姬》、《Esp galuda》等游戏或多或少都受到了本作的影响。



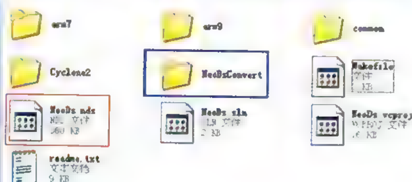


爱机学堂



爱机学堂办学宗旨：辅导对主机知识了解较少的朋友，大家一起提高水平。

大家好，欢迎来到爱机学堂。NDS作为一部游戏主机，已经算是进入成熟期了，而随着技术的成熟和市场的稳定化，NDS主机的机能也逐渐被开发利用起来，部分NDS游戏如病房、纳米飘移等，都着实让我们叹服于老任和厂商的技术——当然，不只是我们，各位自制软件开发者也都不甘寂寞，在NDS这块自制软件的乐土上尽情挥洒自己的才华，许多实用的homebrew纷纷面世。事实证明，NDS实在是一部让人感到吃惊的主机，就在大家以为NDS的硬件机能以臻极致的时候，一位名叫Ben Ingram的自制软件作者给我们带来了新的惊喜——DS用的NEOGEO模拟器！虽然目前这款名叫NEODS的自制软件版本只有0.11a，但经过测试，已经可以基本正常的运行很多NEOGEO游戏，而且作者表示还有提升的余地。这让我们在叹服作者才华的同时不由得对软件的前景充满了希望。究竟这款软件能够做到什么程度呢？我们赶紧去试试看吧。



软件和游戏的安装

首先我们要下载一份模拟器，然后将之解压，可以看到模拟器里包含图1所示的文档，其中的README惯例是说明书，其他大部分文件是转换用的。

NDS的机能非常有限，尤其是内存只有不到10M，所以作者采取了一种压缩技术，使得模拟游戏能够运行在NDS上，所以直接下下来的NEOGEO游戏是不能运行的，要像早期烧录卡一样给ROM打补丁转换格式。方法是将ROM文件放进NeoDsConvert文件夹里，然后运行NeoDsConvert.exe这个文件，文件会自动转换ROM，在目录下生成XXXX.neo格式的文件，这个文件就是模拟器能够运行的文件。在安装目录里找到NeoDs.nds，将这个ROM放进烧录卡，转换后的ROM放进TF卡(或者烧录卡存储空间)根目录，就可以运行了。

NDS端的操作

运行NeoDs，软件自动扫描可运行的游戏，出现ROM选择的界面，按START就可以载入游戏。右下角的AUDIO可以用笔点选，这是游戏音乐的开关，关掉音乐可以提高部分游戏的运行速度。这里我们先随便选一个游戏进入，进入游戏后，上屏是游戏画面，下屏是菜单。Load Rom是重新选择ROM，screen off则是关闭下屏幕菜单(关闭后触碰下屏可以重新打开)。Video选项下有normal和scaled两个选项，分别是画面保持原比例和按ds屏幕进行变化，某些游戏用scaled会有些问题，所以运行不顺畅的话可以试着选normal。右边的CPU clock当然是cpu时钟频率……这个一直保持默认就行了（=，=）。右上角的两个值分别是帧数(以60帧为最佳，但有些场面火爆的游戏无法保持满帧)和CPU频率。按键方面，B/A/X键分别是NEO的1 2 3键，4 5 6键则是Y和LR，具体可能会根据游戏不同有些差异。



索亮	库巴！你的碧琪公主、死对头马利奥和龟宝宝们在哪里啊?
读者资料	男，18岁，天津市大港区大港一中高二3班，300270

常见问题



1.无法运行模拟器，运行模拟器后整体白屏或者下屏白屏：模拟器也属于homebrew，在某些烧录卡上需要DIDL补丁才能够运行。某些烧录卡有自动DIDL功能，另一些烧录卡则需要用工具手工打补丁，补丁工具各大网站都有下载。（如ndsbbs、tgbus）

2.放进了转换后的ROM，可是软件找不到：理论上ROM要放在TF卡的根目录，如果仍然无法找到，可以尝试和NeoDs文件放在同一路径下。

3.某些游戏无法运行，运行就重启或退出：某些游戏需要有neogeo bios才能使用，请下载一个同样用软件转换后和rom放在一起。

4.某些游戏掉帧，人一多就出现拖慢出错现象：NDS的机能非常有限，所以处理数据量一大就会拖慢，作者在新版中加入了对slot2扩展卡的支持，如果你有支持nds浏览器的扩展内存卡（比如ez3in1），可以改善速度。也可以试着关掉声音，或许会有改善。

5.某些游戏无法转换，转换出来的文件大小0K：本模拟器以PC上的街机模拟器MAME为基础，MAME本身不支持的游戏自然NeoDs也不支持。

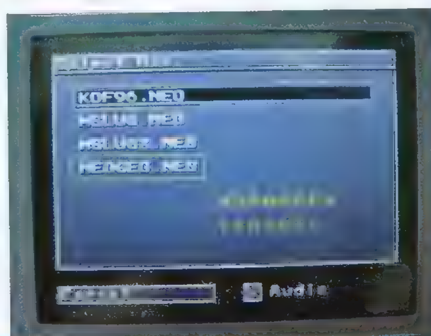


6.某些游戏会有图像错误、音效不正常、死机等严重问题：虽然理论上可以支持所有MAME支持的游戏，但限于NDS机能，目前的软件对某些功能的支持还很不完善，比如多人游戏、Raster effects（光栅特效）等，具体的可以在readme里查阅。所以如果游戏利用了这些效果，便会出现模拟不完善的现象，至于是否能解决，请期待作者更新。

7.如何设置SLOT2的内存卡？我插上了内存卡，但还是有掉帧现象：内存卡的使用不需要特意设置，只要运行NeoDs，软件便会自动找寻内存卡。目前软件的运行机制是将游戏数据放进内存（RAM）中运行，内存卡不过32MB的大小，面对动辄100MB上下的neogeo游戏，还不能保证完美。

测试报告

由于手头ROM有限，因此小编仅仅测试了几个ROM。合金弹头系列的模拟状况相当不错，除了有少部分不影响游戏的图层错误之外，其他一切都很正常，平时60帧，画面火爆的时候会稳定在40帧左右，可以接受；KOF96的模拟速度也在40帧上下，如果video模式改成normal的话模拟质量会得到提升，真是奇怪……总之，这款模拟器的完成度还是相当高的，大部分游戏都可以玩，但缺点仍然很明显。除了硬件方面的硬伤之外，无法调节街机基板难度（模拟游戏本身的OPTION）是个遗憾，某些竖版的游戏（比如大部分打飞机游戏）也不支持反转——当然，因为键位不能自定义，所以就算能反转也没啥意义。好在目前网上已经有很多转换好的ROM可供下载，这些ROM基本上都是玩家测试后可以游戏的，诸位读者大可以选自己喜欢的过一把瘾。让我们一起来期待作者更新吧！



樊禹辰	今天刚入手的100期《PG》被老师没收了，最后又重新买了一本（？：你的字很潦草啊……）
读者资料	男，14岁，内蒙古乌鲁木齐市大德豪庭17栋708，830001，QQ：250205821



口袋新闻

【动画】2008年3月20日于日本东京电视台放送的TV动画《口袋妖怪 钻石＆珍珠》一小时特别篇《口袋妖怪保育家！波导的利欧路！！》决定DVD化。原是为新游戏发售造势的这部特别篇，凭借其精彩的剧情而大受好评。这次的DVD由媒体工厂制作，小学馆发售，售价为2500日元（含税），将于2008年6月20日发售。收录时间约为45分钟，特典映像除了插画设定资料、下集预告集之外，还装载了让你手心捏把汗的“故事重现模式”。初回限定版DVD还特别收录了口袋妖怪保育家特制贴纸以及08年口袋妖怪电影特制折扣券。



【音乐】预定于2008年5月28日发售的CD《风のメッセージ/このゆびとまれ》（风的信息/跟我来吧）终于公布了封面，照封面登场的口袋妖怪来看，动画中主角的队伍在6月前不会有什么改



变。封面公布的同时，也揭开了迟迟未公布的第五首收录曲目的神秘面纱：《风のメッセージ（PokaPoka-VERSION）》（风的信息 PokaPoka版），也就是目前TV动画中所用的片尾曲。

收录了由克莉丝朵·凯儿演唱的口袋妖怪第11部剧场版《基拉帝纳与冰空的花束 谢伊米》的主题曲《ONE》的单曲CD，预定于2008年7月16日发售。本张单曲CD将同时发售两种版本，针对普通人群的通常盘以及针对小孩子的初回生产限定盘。目前得知初回生产限定盘被冠以ポケモンエディション（口袋妖怪版）的标题，封入口袋妖怪人物贴纸，而且封面也将会采用口袋妖怪的图案。通常盘的售价为1223日元（含税）；初回生产限定盘的售价为840日元（含税）。从售价来看，通常盘会收入更多的曲目。

【周边】2008年4月29日，美国任天堂分公司宣布，在中国制造美国境内销售的“皮卡丘”“马里奥”等大受欢迎角色的胸针徽章因含有高浓度铅而需回收，数量大约在71000个。不过目前尚无受害者的报告。



李岩	高考！这是我们这代人必须走的路！为了我们的理想前冲。
读者资料	男，20岁，河北省秦皇岛市昌黎江文二中

口袋战术 新时代的老战术（2）

在DP里，由于阴谋等技能、新的接力型PM与新道具的出现，两种接力都有了一定的发展，但相对来说短接力的发展更为显著，长接力的队伍现在的出现率则是比以前要低。所谓短接力的显著发展，重要的一点是气息吊带这个道具的出现使速度蝉脆弱的生命有了保障，几乎是被无赖地强化了：速度蝉带气息吊带强行剑舞一次，如果对手不能一击杀是最好，就算能也会被气息吊带所保护而剩下1HP，这样那两级攻击和一级速度简直是必定到手，下回合接到强攻PM身上就很可怕了。还有波克基古这个能使用阴谋且能力非常高的PM与大天蝎、双尾猴等新接力PM。而长接力队由于欺骗空间和能力交换等奇怪招式的出现，还有地下交易和原作的戏法携手上阵，再加上本作里被加强了很多的挑拨,更别说如果再给撒上几把乱七八糟的钉子了,况且现在的强攻队会不会像以前那么攻又攻不了受又受不住只能楚楚可怜地任你蹂躏还是个问题……总的来说,DP的王道始终是强硬的攻击,所以在这个局面里,温柔而又慢节奏的长接力往往还没能达到目的就被强行推倒了。



天气：天气战术在DP里可是得到了极大的发展。其主要加强点有三（次要加强点则是数不胜数）：第一，本作里岩石系在沙暴里得到了1.5倍的特防加成，这直接导致了除个别外本来就普遍高物防的岩石系在沙暴里越来越肆无忌惮，典型的如重甲暴龙和前作的沙暴老大巨甲兽；第二，拥有永久冰雹特性的雪束巨人的出现，并且还有冰天下暴风雪必中等修正（前作对战平台NetBattle上同样有这个特点，但那是BUG），再加上一批强大的新老冰系PM闪亮登场，本作的冰雹队一跃而成为了比肩其他三大天气队的强大队伍，而不再和前作一样通常被认为是恶搞；第三，实力不输于巨甲兽，但同样拥有永久沙暴天气的沙河马的出现，使得巨甲兽由于太过强大而被禁止后沙暴队能够继续在它的引领下发扬光大（后来某规则把沙河马和其退化型——同样拥有永久沙暴特性的小河马禁掉了，虽然在本文中可以无视掉但是也从侧面反映出了沙河马的强大）。更重要的是，相传沙河马是口袋界一位母神的最爱，更是我们的论坛战术区的超人气第一美女末日姐的指定专用PM，使用该PM会显得你是一位很有品位的绅士/女士。

除了上述三点，其次要加强因素还有很多，比如物理特殊的重新划分就是在某种程度上加强了天气的影响力（晴天特性攻击果+火焰推倒的威力极其恐怖，不过用了的话会把自己反弹到很high）;还有新的PM、新的特性以及天气延长道具等。总的来说，围绕着某种天气（或是数种天气，不过要在一个队伍里同时运用好二种以上天气的难度非常高）展开主要战术并以此实现速攻或强攻或二者并存的队伍，在DP里比在前作里更为强大。还有一点请注意，就是我提到了“攻击型”的天气队但没有提到“消耗型”的天气队，是因为现在我们讨论的主题是攻击而非消耗。并且作为本作里重要天气的冰雹队的主要成员，冰系PM虽然普遍进攻能力不差但是相对地抗性和耐久都不高，强行使用消耗战术的话相当于把所有火力集中在自己身上，这无异于自取灭亡。攻击型的天气队就介绍到这里。

自爆：记得有篇被抄袭过无数次的老文章用了这么一句话来形容自爆战术：“非主流的邪门战术，威力亦不可小看！”。虽然以今天的眼光来看那篇文章的很多观点已经过时了，但这句用来形容自爆战术的话无疑是相当精髓的。嗯，请相信我，我认为该文并没有通过刻意突出非主流三个字以达到证明使用自爆队的都是脑残的目的，因为当时脑残体这个概念还没有出现。拉回正题，以自爆/大爆炸这个威力足以开金断玉的招式为中心思想，达到打破对手队伍结构的目的，这样的队伍称为自爆队，或者叫炸弹队。不过使用大爆炸的PM本身需要一定打击面，否则空炸也就是空谈。如果队伍里只有一两只带了爆炸的话……那就不叫自爆队。当然，并不是说自爆队就非得全队爆炸，可能队里放着会使用爆炸的PM却偏偏没有带爆炸，这就可以混淆对手的思想，可能造成对手“乱读”的局面。闲话一句：自爆队古已有之，但它的发扬光大却要归功于近代的一人，此人也因此得到了自爆男这个光荣的称号，更是现在在BBS上发自己照片就叫自爆的起源。鉴于此人并没有付任何广告费给笔者，所以请各位继续阅读和主题息息相关的内容。

在RS里，自爆队的通病在于一般的炸弹都威力和速度不能两全：耿鬼和顽皮弹这样高速的连快乐这样低物耐的PM都炸不死，而卡比兽隆隆岩钢螃蟹一类威力大的万一被对手先手替身一个就亏死了。在DP里，这个通病有了改观。首先有鬼气球、毒臭鼬和圣菇等高速度攻击也不差的炸弹PM出现，鬼气球和毒臭鼬更有引爆特性来减轻先读失败带来的损失；其次有欺骗空间（又是这东西）的辅助，低速高威力的炸弹们有了先手爆炸的机会；再次有了专爱围巾，也是提升了低速高攻炸弹们先手的能力，优点是比欺骗空间要隐蔽。但对于自爆队的不利新元素也很多，首先就是气息吊带（又是这东西）的出现，很可能让你白白牺牲一只PM而丝毫不能打乱对手的行动；然后就是新时代出现了很多新鬼，并且鬼岩钢们都比前作要活跃。总的来说，在DP时代，队伍中偶尔出现几只炸弹PM往往能收到非常好的效果，但成队爆炸的话实用性并不如前作高。不过在2对2的战斗里，虽然本作全体招式在攻击全体时的威力被削到了75%，但自爆仍旧是非常强悍的。最后再废话一句，之所以自爆队占了如此的篇幅，不是因为它有多流行，只是笔者的恶趣味罢了。

消耗：与攻击战相反，消耗战的节奏非常慢，其中心思想是在拉锯战中慢慢地削弱对手。消耗战同样分很多种情况，下文将详细说明。有人研究出了一种出于消耗战而高于消耗战的战术，即防御战——该战术的强大之处在于只要把PM往场上一摆就可以战胜对手，对手就像打沙包般永远打不破，并且手会越来越疼。传说该战术只有一个弱点：如果对方训练员很有气魄的话，其防御很容易被强行瓦解。很遗憾的是笔者尚未摸到该战术的皮毛，故还是以介绍消耗战为主，见谅。

盾牌：在DP里，由于物特攻的重新划分，已经没有如前作般没有弱点的盾牌了。强悍如前作中无视任何特攻的快乐，也会被耿鬼胡地的气合弹吃死。而盾牌或者说是有一定耐久能力的PM是消耗战术的基础（我相信你也没见过两个速度蝉耗上几百回合是不？），所以总的来说，DP里消耗战出现率要低于RS。不过，盾牌们还是在队伍里扮演着相当重要的角色。



虽然盾牌不是没有弱点，但这并不是说盾牌就不强悍了——相反，前作的盾牌们在本作里大都有了不同程度的进步，如钢鸟有了剑舞战鸟鸟栖和岩菱、快乐有了重力和岩菱、核果有了岩菱，毒菱和螺旋球、皮可西有了万恶的新特性等等。一批新盾牌也丝毫不逞多让，比如冥想灵铜铎和黑眼鬼火痛平分的木乃伊王等。但这些盾牌们都有了一个共同的转变：越来越抛开消耗而更倾向于攻击，导致盾牌和攻击手之间的对攻时常出现。也就是说这消耗战打得越来越像攻击战了……这也在一定程度上说明了DP的大势所趋。总的来说，用一句话来概括，盾牌没以前能耗了。

游戏秘技 冰空的花束——谢依米

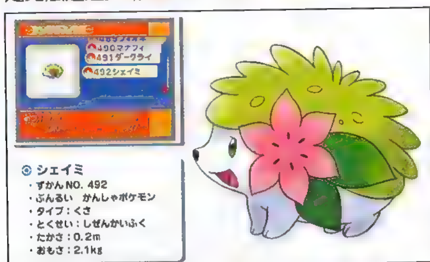
在正式开始文章之前我们先来分享一个小故事吧：相传在日本，每到妈妈生日的时候都要送给她一束非常喜欢的花以表感恩。有一个男孩子在妈妈生日的那天，来到山岗上，发现了一朵红色的花蕾，那个花蕾独自开放在草丛里，显得格外美丽。小男孩和善地用手将草堆捧起，突然不可思议的事发生了：花蕾不断地开出小花束来！当小男孩把花束递到妈妈面前的时候，突然从花束里伸出了一张小脸，妈妈和男孩子都惊呆了！……原来它就是冰空的花束sheimi——谢依米（由于暂时没有正统译名，所以用英文名代替，下同）！

sheimi是被称为感谢口袋妖怪的虚幻pokemon，它与人类之间有着心灵感应，所以才会有上文中开出鲜艳花朵的情形发生。它不但通人性，还长得如此卡哇依，是平素在花圃生活的虚幻的口袋妖怪，如能带上它，一般认为会有分解大气中毒

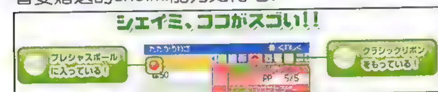


田野	相信有一天一定会有自己的掌机，看到调查表就看到了希望。
读者资料	男，17岁，新疆米泉市一中分校

素的力量哟！再加上游戏中身为神兽的它也有着不凡的实力……这样的怪兽谁都想要一只，可惜它是隐藏神兽，通常情况下，在珍珠钻石游戏中是无法通过正常途径入手的。



不过，sheimi的得到方法如今终于判明了！大家都知道即将在今年夏天上映的剧场版《基拉帝纳与冰空的花束谢依米》了吧，sheimi就是其中掌握了整部电影主线的怪兽，自然也是剧场版的一大看点与捞钱工具，此次剧场版依然延续以前几部的看电影送PM的办法，以此来提高票房。这次要赠送的神兽是LV100的雷吉奇卡斯（看上去很强大，但前5回合之内就几乎是个废物）以及最近大家都在猜测的sheimi。这次老任对它可是大力地宣传，下面就让我们一起看看要赠送的sheimi能力如何吧：

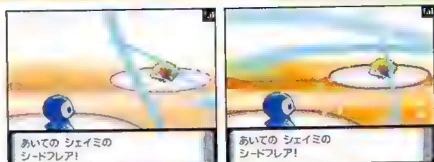


在看上面资料的时候大家应该注意到那个红色的捕捉球了吧？那可是小可爱sheimi的专利哦，表面来看貌似在球的设计上有着什么特别之处呢。虽然具体情况目前我们还不是太清楚，但本人认为该球最大亮点在于球抛出后的效果——那就是华丽到没话说的七彩之光，我想即使就送一个球的话大多数口袋迷也会乐于接受吧。



下面来看看它的技能，身为神兽的它必定有着其独特之处，就像噩梦神一样，sheimi也有它的独有技能——种子闪光弹，强大的破坏力和100%的命中真是让人感叹sheimi不可貌相。

好了，下面该介绍如何获得的方法（众：我们等了好久了）：



↑芳香疗法也是消耗战中不错的技能！



↑其特性自然恢复也很实用哦。

首先你要拥有一台DS或DS L主机和nintendoDS软件《口袋妖怪钻石/珍珠》，这些都是获得sheimi的基本条件，对国内玩家来说最重要的是能去日本（纯属废话），言归正传。

【领取礼物时间】：7月19日(星期六)至9月30日(星期二)的PM电影放映期间，根据电影院放映期间不同而有所差别。关于放映期间请直接向电影院询问。另外即使是放映期起始日到9月30日(星期二)的礼物期间，也可能因为特殊原因提前结束，请注意。

【必要的携带品】：充分充电了的DS或者DSL实体（可以忽略的废话）；事前准备的nintendoDS软件《口袋妖怪 钻石》或《口袋妖怪 珍珠》（已经通关且升级过图鉴，否则无效）。

咨询：pocket monster电影咨询电话 0120-101-172（国内的朋友不要随便打哦），2008年7月18日(星期五) 平日11点从18点※6月20日(星期五)每天，2008年7月19日(星期六)9月30日(星期二)每天8点30分18点，2008年10月1日(星期三)10月10日(星期五)平日11点18点。

注意事项：对象软件只针对nintendoDS《口袋妖怪 钻石》《口袋妖怪 珍珠》；欣赏券的张数等同于送sheimi只数，每张领取过后就不能再领取第二次了；游戏中必须玩到通关且升级图鉴（遇到或者捕捉到所有珍珠钻石的PM才能升级），请准备好后再去领取；不能用海外版《口袋妖怪珍珠钻石》。此外，这个sheimi不能托付给游戏中的GTS，否则后果很严重……

好了，sheimi就先介绍到这里，值得一提的现在特别预售票已经开始发售，有条件的朋友不要错过哦，最后一定要锁定剧场版中它的精彩表现！

顾清业	天知道什么市次世代，地知道什么是掌机，而我知道什么是PG。
读者资料	男，17岁，江苏省吴江市中学高一

青青牧场



责编/暗凌
文/chinagba 一掊黄土





冬10日 犬祭り

时间： AM10：00–PM6：00

地点： 草原区域

参加人员： フエレナ、タロウ、チエン、チャーリー、マセル、ジュリア、ヴァルツ、ゴラン、ダニー、ロヴェン、シバ、カレン、ポプリ

本年度最后一届动物选美大赛，狗狗的好感度在本作中相当难增加。一方面，小狗的好感度数值提升了，每天只有1、2点的好感度增加而想要填满数值本身就是一种难度；另一方面，少了和狗狗的互动游戏，使得额外增加小狗好感度的机会也变少了，因此头几年是不大可能赢得该比赛的冠军的。

本作中即使是狗也是需要喂饲料的，也就是宠物饲料，虽然不喂不会引起宠物们生病，但却会大幅降低好感度，所以不要偷懒哦。另外，如果答应了让狗狗参加比赛，第二天却不去赴约，比赛结束后会遭到マセル的批评，并且狗狗的好感度也会大幅降低。

冬14日 冬感谢祭

时间： 全天

地点： 主角自宅或全镇

参加人员： 所有的结婚对象

冬之感谢祭，也就是我们最常说的“2.14”情人节，这一天，女孩子们要送巧克力给男孩子们。因此选择男主角的玩家们有福了，相信游戏进行到了第一年的冬天此时，牧场已经发展得初具规模，女孩子们的好感度也不会太低了吧。那么坐在家中等收巧克力吧，好感度10000以上的女孩子们会挨个儿敲开主角家的大门哦。

如果选择的是女主角，这一天就要努力送礼给男孩子们了，尤其是男主角マルク，如果冬

AM6：00–AM8：00	ナタリー
AM8：00–AM10：00	ジュリア
AM10：00–PM0：00	リリー
PM0：00–PM2：00	セフィーナ
PM2：00–PM4：00	魔女さま
PM4：00–PM6：00	チエリシー

之感谢祭没有送礼给他，即使他的好感度很高，第二年的春之感谢祭他也不会还礼。

同样，以上事件只会发生在主角未婚的前提下，主角结婚后则会与妻子/丈夫以及孩子一同度过这个节日。如果是男主角，在第二天起床时会发现背包里多了高级的巧克力或巧克力曲奇哦。

冬20日 钓り大会

时间： AM10：00–PM6：00

地点： 草原区域

条件： ダニー、リリー均已登场

参加人员： ナタリー、フエレナ、マセル、ゴラン、ダニー、リリー、ピエール、ダルシャン、セフィーナ、アリエラ、カレン、ポプリ、マルク或チエリシー（另一位主角）

钓鱼大赛并不是比赛谁在时限内钓鱼的数量更多，而是看参赛者日常的鱼储备。其实在日本有很多为了钓到珍稀鱼种而四处旅游的人，也因此各种钓鱼游戏也十分盛行，牧场的姐妹游戏《川钓太郎》就是其中之一，仔细看看里面的人设，会觉得很眼熟哦。

牧场游戏中提供各种珍稀的鱼供玩家挑战，其中包括6条鱼王，但除了《幸福之诗》和RF系列里，鱼王可以钓得无数次且可以拿来煮外，其他的作品基本都是钓得后就立刻放生了。这个节日比得不是鱼的价格高低，而是大小，换言之，鱼越大获胜的几率越高，所以如果不小心钓得了超级大鱼（2m以上），千万不要出货，

留着在这一天上赢得比赛吧。

一般来说，在大海中比较容易钓得很长的鱼，如シイラ、マグロ以及マンボウ，但这三种鱼的上钩几率比较小，因此玩家如果在平时钓得它们，可千万不要同其他鱼混了，务必留下。下表中提供了各种鱼的钓得地点以及最大长度供玩家们参考。

鱼

编号	名称	最大长度	钓点	季节
1	アイナメ	40	海	春夏秋冬
2	アジ	40	海	春夏秋冬
3	アブラハヤ	15	泉、草	春夏秋冬
4	アマゴ	25	泉、草	春夏秋冬
5	イサキ	40	海	春夏秋冬
6	イワシ	25	海	春夏秋冬
7	イワナ	50	草	春夏秋
8	ウグイ	35	上、下、河、原	春夏秋冬
9	ウナギ	100	上、下、河	春夏秋冬
10	オイカワ	15	上、下、河	春夏秋冬
11	カツオ	90	海	春夏秋
12	カレイ	60	海	春夏秋冬
13	カワハギ	30	海	春夏秋冬
14	キンブナ	20	上、下、河、原	春夏秋冬
15	ギンブナ	30	上、下、河、原	春夏秋冬
16	クエ	70	海	春秋冬
17	コクレン	100	上、下、河	春夏秋冬
18	サケ	70	海	夏秋
19	サバ	50	海	春夏秋冬
20	サヨリ	40	海	春夏秋
21	サワラ	100	海	春夏冬
22	タイ	40	海	秋
23	シイラ	180	海	春夏秋
24	タイ	100	海	春夏秋冬
25	タラ	50	海	春冬
26	ドジョウ	12	上、下、河	春夏秋
27	ドンコ	25	上、下、河	春夏秋冬
28	ニジマス	100	泉、草	春夏秋冬
29	ニシン	30	海	春夏秋冬
30	ハクレン	100	上、下、河	春夏秋冬
31	ハタハタ	20	海	春秋冬
32	ヒラメ	80	海	春秋冬
33	フグ	50	海	春冬
34	ブラックバス	50	泉、河、上、下、原、草	春夏秋冬
35	ブリ	100	海	春冬
36	ブルーギル	25	泉、河、上、下、原、草	春夏秋冬
37	ヘラブナ	50	泉、原	春夏秋冬
38	ホシケ	40	海	春秋冬
39	マグロ	250	海	春夏秋冬
40	マンボウ	250	海	春夏秋冬
41	ミノカサゴ	30	海	春夏秋冬
42	メバル	30	海	春夏秋冬
43	ヤマメ	30	海	春夏秋冬
44	ライギョ	80	上、下、河、原	春夏秋
45	ワカサギ	15	上、下、河、原	春秋冬

鱼王

编号	名称	最大长度	钓点	季节	条件
46	イトウ	150	河	春夏秋	无
47	アンコウ	100	海滩	春冬	晴れ或快晴
48	温泉ナマズ	120	草	春夏秋	雨或小雨
49	コイ	80	泉	春夏秋	其它的东西全钓到后
50	シーラカンス	155	原	春夏秋冬	午前6点-11点59分
51	イカ	50	海滩	春冬	午后9点-午前4点

其它

编号	名称	时间+钓点
52	かいぞくの宝	夏海滩
53	古代鱼の化石	秋海滩
54	ビン	春海滩
55	空き缶	河、草
56	枝	泉、上、下、原
57	鱼の骨	泉、上、下、海
58	长ぐつ	河、海、草

冬24日 星夜祭

时间： PM6：00-10：00

地点： 预定点

条件： 至少1位结婚候补的好感度30000以上

参加人员： 受邀的结婚候补

星夜祭是牧场诸多节日中最为温馨的一个，不过这个节日实际上是从前一日，也就是冬23日就开始了。冬23日，主角需要在镇上邀请好感度30000以上的结婚候补，不过只能邀请一位，如果不想约他/她，就请先直接邀请需要邀请的那一位吧，因为拒绝对方的邀请可是很失礼的哦。邀请成功后，对方会告知第二天的约会地点，一般来说都是对方的家，但特殊人物，如另一位主角、魔女、希巴则是会前往主角的家一同庆祝。24日当天，下午6点后进入指定地点即可与邀请对象的一家一同共度节日，所有参加的人员好感度+2000。如果主角已婚，这个节日则会改到下午2：00-6：00间进入自宅时触发和妻子/丈夫以及出生后的孩子一起度过节日（结束后

直接跳至下午6：00后），结婚对象和孩子会各自增加好感度2000点。

冬30日 年越しそば

时间： PM6：00–PM10：00

地点： 草原区域

参加人员： ナタリー、フエレナ、チエン、チャーリー、ジュリア、ゴラン、エリザ、ダニー、リリー、ピエール、ロヴェン、アリエラ、シバ

说到荞麦，很多人都会想到是日本关东的名产。实际上，荞麦原产于中亚，后传到日本，最早日本人只是直接煮食荞麦饭，后来中国的制粉技术传到日本后日本才渐渐有了荞麦面。最早记录荞麦面（当时叫「荞麦切り」）是在江户时代初期，那时主要是人们用来招呼贵客的饭食。而商人们由于生意繁忙，常在大年夜才忙里偷闲的吃一碗荞麦面，于是渐渐的形成了一个新的节日，也就是这里说的除夕夜食（年越しそば）。

虽然日本人很注重饮食的礼仪：不能站着吃饭，吃东西时不能发出太大的声响，但唯有对荞麦面，站着吃并且发出咕噜咕噜的声音才是对食物喜爱的表现。因此每逢除夕夜，大家一齐聚在广场，站着一齐品尝荞麦面，仿佛也成为了一道过年风景线。

小岛中的这个节日，同样是聚会，与年糕大会相同，与在场的人对话，除了可以增加300点好感外，节日结束后还可以获得与对话人数相同数量的荞麦粉。

至此，所有小岛中涉及的节日介绍完毕，在诸多牧场系列作品中，小岛可谓普通居民事件最稀少的一作，制作者似乎把大量的心思都用在了一层层迭起的爱情事件上，但新的节日设置依然让我们能够感受到日本的文化在牧场中的体现。唯一美中不足的就是动物祭过于简单，期待下一作中会有更精彩的节日。




小岛爱情事件



ナタリー（诞生日：夏28日）

曜日	天气	条件	AM						PM												
			6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
通常	晴		村长家				街1							村长家							
	雨		村长家																		
月曜日	晴	山区域已开	村长家		山				山顶							村长家					
	晴	山区域未开街2已开	村长家			街2							街1			村长家					
	晴	山区域未开街2未开	村长家				街1		村长家					海岸					村长家		
	雨	情敌第一事件已发生	村长家				美食家家					村长家									
	雨	情敌第一事件未发生，食堂已开	村长家				食堂					村长家									
	雨	情敌第一事件未发生，食堂未开	村长家				街1					村长家									

ナタリー（娜塔莉）



生日： 夏28日

喜好： 水果三明治（+800），水果类

登场条件： 游戏伊始登场

村长的孙女，也是主角漂流到日向岛后遇到的第一个MM，家中有一位兄长埃里克，由于性格强气，所以常与兄长发生争执，让他们的母亲和外公也很难办（其中一个爱情事件便是提到兄妹争吵，让主角帮忙劝和）。娜塔莉十分喜欢香甜的东西，水果是她的最爱，不过她十分讨厌蘑菇，送礼的时候请小心哦。初期没有水果的时候可以送街边的花（春天的三色花以及奇幻草），就送礼上是较难追求的MM之一。

第一阶段 ナタリーのお仕事

时间：PM5：00–PM11：00（月曜日、火曜日除外）

地点：村长家

天气：快晴，晴天，多云

条件：ナタリー爱情度10000以上，村长一家均在家中，一个月的出货数超过200个

选项：1、“作业を手伝ってみたい” ナタリー好感度+3000 →第二阶段A

2、“お疲れ样” ナタリー好感度+1500

岳致朋 | 凑够钱买小P还要多久啊！神啊，让我发笔横财吧！

读者资料 男，19岁，四川省阆中市老干部局宿舍

→第二阶段B

第二阶段A 兄妹ゲンカ

时间：AM6：00–PM11：00
地点：村长家
天气：无要求
条件：ナタリー爱情度20000以上且一家人均在家中
选项：1、“たぶん，ナタリー”ナタリー好感度+1500，エリク好感度–1000
→第三阶段B
2、“たぶん，エリク” ナタリー好感度–2000，エリク好感度+1000
→第三阶段B
3、“どっちも正しい”分支
→A、“多く数をこなして生活を助けたい”
B、“ひまを作って遊びに行きたい”
→C、“ドッをふまないよう气をつけたい”
D、“キレイな商品を出荷したい”
选择A→D：ナタリー好感度+3000，エリク、タロウ、フェレナ好感度+1000
→第三阶段A
其他选择：ナタリー好感度–1000，エリク、タロウ、フェレナ好感度–2000
→第三阶段B

第二阶段B ナタリーのお诱い

时间：PM0：00–PM5：00
地点：自宅
天气：快晴，晴天、多云、雪
条件：ナタリー爱情度20000以上，山区域已开启
选项：1、“行く！” 分支
→“とても思う”ナタリー好感度+3000
→第三阶段C
→“ナタリーの料理の方法がおいしい”ナタリー好感度–2000
→第三阶段D
2、“用事があるんだ……” ナタリー好感度–2000
→第三阶段D

第三阶段A ナタリーのゆううつ

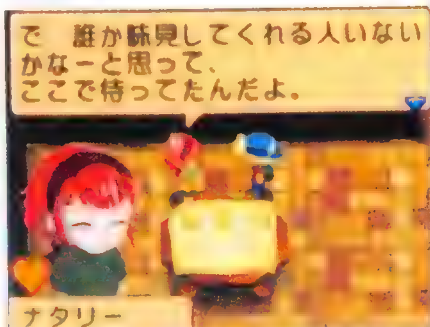
时间：PM1：00–PM7：00（月曜日）
地点：山顶



天气：快晴，晴天，多云
条件：ナタリー爱情度40000以上，ナタリー在山顶
选项：1、“お腹でも痛いの？” ナタリー好感度–2000
2、“悩み事でも？” ナタリー好感度+3000
→任选，均可求婚

第三阶段B 新作サンドウイッチ

时间：AM6：00–PM11：00
地点：食堂
天气：无要求
条件：ナタリー爱情度40000以上，ナタリー在家中，美食家在岛上，食堂中没有客人
选项：1、“いただきます” 分支
→“お世辞でうまいど言う”ナタリー好感度+1000
→“正直にまずいと言う”ナタリー好感度+3000
2、“ごちそうさま” ナタリー好感度–2000
→任选，均可求婚



第三阶段C　冬の散步

时间：AM6：00–PM11：00
地点：村长家
天气：快晴，晴天，多云，雪
条件：ナタリー爱情度40000以上且在家，冬季限定
选项：1、“おかしくない” ナタリー好感度–2000
2、“……どうして？” 分支
“それもそうだな”ナタリー好感度+3000
“いや，言える！”ナタリー好感度–2000
→任选，均可求婚

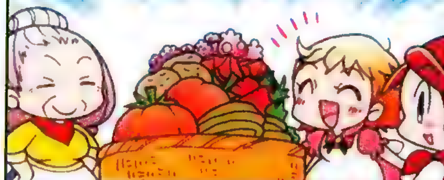
第三阶段D 空飞ぶタライ

时间：PM5：00–PM10：00
地点：海滨
天气：快晴，晴天，多云
条件：ナタリー爱情度40000以上且在家中
无选项，ナタリー好感度–1000 →救济事件

救济事件 恋する乙女

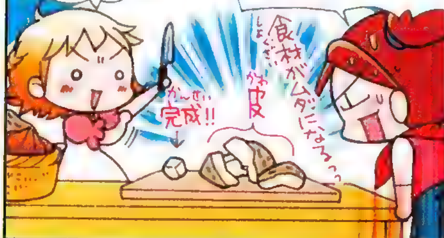
时间：AM6：00–PM11：00
地点：村长家
天气：小雨、雨、雪
条件：ナタリー爱情度50000以上，全区域开启
无选项，ナタリー好感度+2000， タロウ好感度+1000
→可求婚

削皮



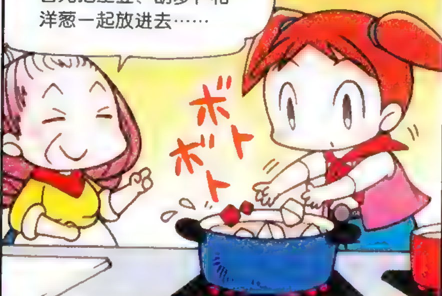


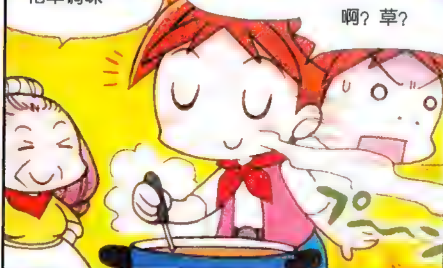




开始煮吧









蒲明明　我唯一想说的话就是祝各位掌机迷身体健康，考个好大学。

读者资料　男，19岁，陕西省宝鸡市斗鸡中学高三12班，721004，QQ459180561

完成！

把材料全部放进去之后还要继续煮一个小时。

然后呢！

煮完一个小时之后就变成了这样。

尤婆婆特制彩虹凉面完成！

用那种材料怎么可能做出来凉面啊！

年轻人就不要关心这种细枝末节问题啦！

消暑?

不用多说了，大家快点吃。

真好吃！

恢复精神了！

大家的中暑被治好了幸福之果实出现咯！

然后……

吃太多动不了了……

完全没有恢复的样子嘛！

侧耳倾听 Vol.02

音乐鉴赏课堂

植松伸夫，1959年3月21日出生，日本著名的音乐作曲家。他与另一位游戏作曲家昌山浩一，被合称为日本游戏音乐界的两大巨匠。



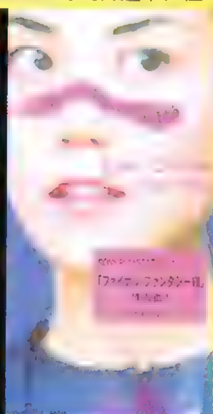
植松伸夫出生于日本爱知县高知市的一个音乐爱好者家庭，从小学开始就爱上了音乐，并开始作曲。他12岁时已经能够非常娴熟地弹奏钢琴，考进神奈川大学物理系后(所以说大学的专业和以后的工作其实不一定有很大的联系 =v=)，却把所有的精力都倾注在音乐课目。从大学毕业后植松独自一人离开家，在神奈川县的日吉开了一间帮人写曲的小店，并从事广告音乐谱曲等工作。1986年春应坂口博信的邀请加入了SQUARE公司。

◆命运之中的相遇

植松伸夫和坂口博信的结交非常具有传奇色彩。上世纪80年代初期，坂口博信居住的公寓对面搬进来一个异乡音乐家，自从这个留着两撇小胡子的青年住下来之后，每天都会不断地发出叮叮咚咚的乐器声响。所幸此人的演奏尚不致败人兴致，坂口博信等众邻居对他听之任之，经过攀谈熟悉这个名叫植松伸夫的关西人，是为了给一些广播台和电视台的广告谱曲而谋生。

1986年春，坂口博信正在为自己精心酝酿许久的RPG游戏《最终幻想》的音乐制作发愁。在电子游戏的萌芽时代，由于收到硬件机能等诸多方面的限制，通常只能展现一些简陋单调的效果音，因此早期的配乐工作往往由略通乐理的开发者越俎代庖，宫本茂和铃木裕等大师级人物早年都在这方面有过杰出表现。坂口博信非常希望FF这个游戏能够由专业音乐制作人担纲谱曲，正发愁时窗外又传来了一阵阵抑扬顿挫的键盘乐声，灵机一现的他马上跑去向对门倾诉自己的烦恼，希望对方能尝试挑战一下。植松伸夫本人也对游戏音乐的作曲感到新鲜，当即就承诺下来。仅仅几天功夫植松就带着录有6段音轨的磁带登门造访，坂口的最初印象感觉和自己的预期有很大距离，在聆听了反馈意见以后植松一言不发地告辞离开。次日一大早植松又带着重新录制的音乐兴冲冲前来，这次坂口对他的作品100%的满意，当得知自己的音乐得到认可之后，植松无不调皮地笑着告诉坂口："其实我只不过是把所有的乐曲播放次序重新进行了编排而已！"于是在对方的力邀下，植







松伸夫于当年进入SQUARE会社成为专职的游戏音乐制作人，从此以后和坂口博信、天野喜孝并称为缔造FF系列的“三巨头”。

1999年，植松伸夫邀请到了当时身为亚洲歌后的王菲为FF Ⅷ演唱主题曲《Eyes On Me》，后来由索尼音乐出版发行的单曲大碟销量突破40万张，并获得同年第14届日本音乐机构颁发的金碟大赏。植松的才华不仅局限在游戏领域内，他也曾经为动画《我的女神》的剧场版写过主题曲，而且为白鸟英美子（FF Ⅸ主题曲演唱者）和Rikki（FF Ⅹ主题曲演唱者）的单曲谱写了歌词。

2002年2月，植松伸夫推出了《黑魔导士》系列专辑，这个专辑是FF系列战斗音乐的摇滚重制版。他成立了一个以“黑魔导士”命名的乐队，并且自己作为键盘手举行公演。4月，为期2天的音乐会在日本东京举行。目前这部专辑已经发售了3万套。

2004年植松伸夫从SE退社，创立了自己的Smile Please会社，并且继续为SE及其它游戏公司制作音乐。随着1987年FF的横空出世，20年来这个系列已经成为交互式娱乐业历史上占据全平台最热销的电子游戏之一。因此随之而来的游戏音乐的普及化，使得植松伸夫这位元老御用音乐家被美国的《时代周刊》杂志评选为100个最具影响力的音乐变革者之列。

◆幻想的音乐风格



植松伸夫虽然并非专业科班出身，但其与生俱来的音乐天赋却令人钦佩，由他亲手打造的游戏音乐已经成为FF这个超大作系列获得全球广泛认可的重要元素之一，丝毫无愧于游戏音乐大师的美誉。宏大的场景音乐、美妙的幻想主题、角色的内心旋律是植松音乐的3大特点，他的曲风多变，谱写的每一支曲子既可以让人过耳不忘又相当复杂。植松伸夫常常被认为可以同电影作曲家约翰·威廉姆斯（John Williams）一较长短，他们写出来的乐曲同时可以传达宏大的史诗感觉和极端私人的体验。在日本可以买到超过30张植松伸夫的音乐CD，他还发行过一张完全独自作曲的作品专辑。许多玩家在想起FF的时候，脑海中第一个浮现的就是植松伸夫那些幻想味十足的背景音乐。

植松伸夫成为SQUARE的首席音乐制作人之后，为了谱写出更符合游戏意境的曲子，他经常去很多国家出游，以便了解各种风土人情来获得创作灵感。FF Ⅸ的开发期间，植松在美国的夏威夷岛待了1年，接着又去欧洲逛了一圈。不过也是从FF Ⅸ开始，植松就很少直接参与游戏音乐的制作，开始担当起音乐总监制的职务，只负责主题曲和少数的几首背景音乐。他对自己作曲最满意的是FF Ⅵ和FF Ⅶ，当时正处在创作高峰灵感不断。现在则有点心有余而力不足，从Xbox 360平台上的《蓝龙》和《失落的奥德赛》中可以经常听到熟悉的旋律，却很难找到令人耳前一亮的新鲜要素了。





翔武狩猎手记

前段时间新开了一个存档，从下位开始开荒，到了村5星。准备打铠龙了，但是在上个星期发生了存档丢失事件。事情是这样的：

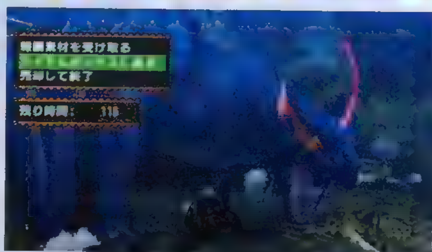
我去打铠龙，刚进任务发现自己没带冷饮和强击瓶。于是就打算退出任务重新来，结果这时出现了增加铠龙训练所的消息，但我还没打过呢，怎么可能出啊！但我也没开金手指，所以很奇怪。退任务的时候顺手就存档了，于是记忆棒的灯一直闪啊闪，按HOME没用，基本等于死机状态。我怕有什么问题，所以没管它，想等一等，结果一等就是10分钟。最后不得已把电源关了，再打开之后发现，存档没了。最后用各种方法也没法修复，于是找到了一个4月29日备份的存档，但主号损失了20小时。

在这里友情提示大家一定要经常备份存档啊。下面来回答一下读者的问题吧，这个问题好像还真难。


↑打钢龙的时候放着PSP休息了一会，结果看到钢龙睡觉。

广东省 李翎：翔武你抄我哥的名，我哥最后一字叫翔，你的姓也叫翔，所以来场决斗吧！我可以3分钟打死迅龙，你能行嘛？可以的话请在边角栏回答我，顺便给我一件口袋T恤。

翔武：首先，你自己都说他的名是翔，我的


↑迅龙头上长了个角，难道他也要玩三倍速了？

姓是翔，这显然没有联系啊！你打的是哪个级别的迅龙？是村上位的还是集会的，还是两只里其中的一只？这些不知道的话我怎么接受挑战啊，不过集会单只打三分钟我不行，现在最快一次也就9分左右。我觉得你可能3分钟打死迅龙不妨来个视频或者心得一类的吧。边角栏好像被某人KUSO了，只能在这里正式回答你了。口袋T恤我都没有(T_T)。

顺便，由于最近电脑有那么一点问题，所以这期的录象是用家里机器做的，配置上稍微低了点，帧数比较低，看起来不太流畅还请多多见谅。等把我用的电脑重新调整好之后就回归到原来的水准，我会尽快弄好的。


↑我为这图命名为“沼地恐怖怪谈”。

严亮 读者资料

吐槽男库巴的出现，导致其他编辑没了秘密，不知道他是否引起过公愤，被群殴过吗？

翔武：他那已经不叫吐槽了，分明就是爆料。对于经常爆料的人，哼哼～

新手长枪G级攻略

某H看PG已经多年了，狩猎营地也一期不差，基本从未发现介绍长枪的文章，可能由于长枪属于冷门武器，用者甚寡，这里权做抛砖引玉，还请翔武大大笑纳。

长枪是一代的王者武器，在二代经过削弱后依然是锁龙利器，2G加强的长枪的防御性能，但2G的怪皮糙肉厚，硬直值奇高，想锁基本已经不可能了，再加之奇特的回避方式，新手往往避而远之，锋芒已尽被太刀，大剑等掩盖。但那种别扭的回避方式却是一种浪漫，某H自从看了majestic猎团的闪避视频后，便被长枪的魅力深深吸引，P2用的是锤子，因为拔刀技能的出现，准备用大剑开荒2G，人算不如天算，糊里糊涂的造了把镰蟹枪，糊里糊涂的开始了2G。

装备选择

工欲善其事，必先利其器。在长枪的挑选上，可以参考太刀，各个属性的最好都准备一把，好按碟下菜，看怪选枪，在攻略G1的时候最称手的就是这把暗黑枪（ダークネス）。

其中女王虫的头和尾还有怪物的特浓都可以在G1任务女王虫的讨伐中得到，最好带上毒片，满满的闪光，杀够30只蚊子后，女王虫在6区降临。对其最好用闪光战术，被闪后犹如一堆肉，放心大胆的砍吧，反复几次，材料也够了，特浓可以多准备一些，后面造装备还用的到，这把麻枪506的物攻在G1中算一般，可250的麻属性却增加了一些安全系数。最难能可贵的是不用加匠就是紫斩，配合后面提及的装备非常合适，自身2洞，配装上也相当自由。

个人认为长枪是走闪避路线，铳枪是走防御路线，所以回2和回避距离是很好的长枪技能。在G1初期时可用以下装备：

装备要求	
花瓣Z头[弩装]	研磨珠×2
甲虫X身[剑装]	光避珠
甲虫X手剑装]	研磨珠×3
花瓣Z腰[剑装]	光避珠
花瓣Z脚[剑装]	光避珠

这样通过配珠可以出回2和回避距离，不加武器还有5个孔，可以出高磨或防御技能+1，这套装备材料还算简单，皇帝蝗在第五块草丛，纯水晶在新的矿点，剧烈毒袋G1毒怪鸟掉，雷电袋G1电龙，在G1时期就可以全部搞定。最难的是幻之蝶，



紧急任务



狩猎解禁！

掌机迷狩猎祭再开！

任务等级： ★★★★★★★

限制时间： 长期有效

委托人： [illegible]营地的翔武

委托内容： 当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们拿起你们的武器吧，让怪物们看看到底是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近营地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，当然和怪物对抗无论多少条命也不够，现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。

成功条件： 无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧

投稿指定地： pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注： MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿

刘鹏飞　我爱PSP，更爱掌机迷，它给了我更好的指导和多彩的生活。
读者资料　男，19岁，山东省诸城市实验中学06级

G1农场出的很少，一旦出了就用复制稿复制吧，没有？训练所麒麟。有很多长枪同好反映有了回避距离后不太容易调整位置，输出跟不上，个人认为纯属习惯问题，某H已经深陷其中不可自拔啦，挖卡卡。

打过G级讯龙后，就可以造出个人认为标准长枪装的讯龙套，不过需要两个天鳞，挺难出的，之后不管是混剑圣头出心眼，还是混出匠，都可以，这套装备是可以穿一辈子的。

操作心得

没碰过长枪的刚开始后都非常不习惯，长枪的X是后撤步与侧滑，平时X是后撤步，可以三连，在攻击后的三连可以是后撤步,大后跳（后+X），左右侧滑（方向+X）的其中之一，可以取消攻击后的硬直并调整自己位置准备再攻击，鉴于G级怪的攻击都是变态的要命，一次调整位置的失误就足以致命，一定要在平时的练习中深加体会。

除了闪避之外，长枪的精髓还在于冲锋，冲锋使长枪一跃成为高机动性的武器，那感觉就像变成了大野猪，冲锋不仅仅是攻击的手段，而且是十分好的接近与逃跑的方法，由于在持枪状态与防御状态都可以立即冲锋，使用得当可以获得大量的成就感（汗！）。举个例子，你在得意的插角龙尾巴，突然它钻地了，风压造成了硬直，再想收枪走已经不现实了，必定被顶飞，这时立刻转半圈冲锋则有很大几率躲开，当然你说防御无伤，那样就当我没说。又如绿毛兽喜欢没事乱跳，很容易就出了攻击范围，收枪再追的话太慢，不如直接冲锋过去，有了经验后可以使它的PP一直对着你，雪狮子、金狮子之流也是如此，具体打法在下面会做介绍，这里只想说，熟练冲锋，长枪就会了一半，至于另一半自然就是回避了，大家可以参考下majestic猎团的闪避视频。

这里只简单介绍下，躲避飞行道具如钢龙的风炮、金狮子的光球、电龙的叉电，在一瞬间转半圈摇杆，使人物的后背对着飞行道具 然后X



当然这只是理论上，除了电龙的五叉电，其余两种都十分难中。另一种是躲火车，基本道理相同，也是背对想去的方向然后连跳，勤加练习后躲水龙与烤鱼的靠山，甩尾相当轻松，侧滑躲也可，但要保证不能贪枪，时机不太好掌握。要想顺利的打好G级，需要对每种怪的攻击方式熟记于心，必要时打打村长上位与集会上位练练手，某H用枪从蓝跳开始练起，错过了联机冲HR的好时机，不过只有努力练习才能用的一手飘逸的长枪。

长枪的伤害计算有别于其他武器，兼有打击与斩击，系统会根据击中部位选取吸收伤害高的来计算，别看枪的单次攻击输出不高，可长枪的连续输出能力不比双刀差，出枪需要一定的节奏，不可盲目狂点，那样效率反而不高。

长枪的防御在2G中被加强了，无技能便是防御能力+1，P2很多不能防御的招都能防了，但要注意耐力，耐力不足的情况下宁可被打下也不要防，破防是要承受1.5倍的伤害的。

怪物攻略



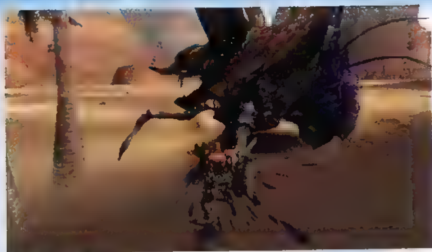
这里就介绍几种我个人用长枪打起来比较顺手的怪的攻略方法（烤鱼苦手……）

—— 眠鸟 ——

眠鸟我们可以给它换个名字——面鸟，能力只比大怪鸟强一点，连毒怪鸟都不如，有威胁的技能是三段啄米，每一次会根据你的位置改变方向，所以说我们只要用三段后跳，在它啄米的时候跳到他背后就可以了。然后，嘿嘿，就是疯狂扎尾巴，在双脚间作业的时候小心眠鸟吐睡眠气体，是可以吐到自己脚下的，G1有3P眠鸟的任务 看他们互相睡，然后，眠爆。

—— 盾蟹 ——

紫盾蟹实力很强，难道是背后背了黑角的壳的缘故？新增技能有空中瞄准压杀，这个只要不贪枪，一直连后跳就可以，最多被风压到，但是一旦被压，基本就猫了，还有一招就是背后壳一扭后跳冲撞，怒后可能是2连跳，威胁相当大。平时走位不要在它背后，发现出招最好



防御，其他就和盾蟹一样杀了，2枪一侧滑，出了大硬直就冲锋，基本可以全破杀死。

—— 水龙 ——

用长枪打水龙那是相当安逸啊安逸，2G水龙上岸机会大多了，但伤害也很变态，500防一甩尾一靠山就猫了，长枪是可以无伤的（除了被踩到），首先带满青蛙和音爆，没被发现就钓，可以磨不少血的，出了水后手枪在他面前晃，很大机会直线吐水，这时过去刺脚，最好左脚，刺完后如果接靠山就直接侧滑后跳三连，甩尾就背对甩尾方看准机会向后跳，如此反复，新招环形喷水对近战基本没威胁，鸭子步没威胁，有威胁的就是蛇行，伤害大了很多，判定还是一如既往，不过准备动作明显，不要过早飞扑，会被带到，平时拿上位练练手，G级比上位大了很多，甩尾范围很大，要注意。

—— 桃毛亚种 ——

绿猴子真是P王，没事就放P，不过牙兽种天生克长枪，在它前面刺，离近了被前腿带到，离远了刺不到，扔便便变成三向了，比以前难躲的多，这时候就要靠道具和冲锋。打它需要带满睡眠肉、麻痹肉和满满的炸弹，怒之前刺后腿，离远了就冲锋，怒后先放睡眠肉，然后眠爆，睡眠肉没了就放麻痹肉，完全可以屈死它，一般别放陷阱，如果放了的话，嘿嘿，等被P飞吧。

—— 电龙 ——

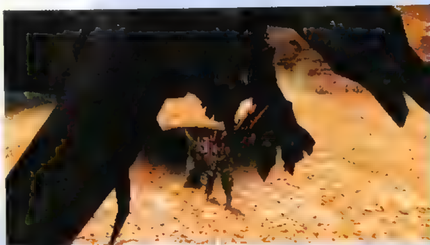
电龙弱火，红电弱水，攻击方式没有很大变化，用长枪还是很简单，不过一定要有回2，不然正面躲电球很难，不怒时没难度2枪一侧滑，原地放电可以防，因为只有一次的判定，防一



下后可以多不少输出，怒后多了带电前冲，好躲但伤害高，平时不要在它面前，五叉电球放电前头部会积蓄电，要背向电龙的头的方向后跳，对电龙冲锋要谨慎，不然冲到面前了才发现电龙原地放电了。

—— 角龙系 ——

感觉用枪打角龙一家太安逸，尾巴很好打，如果不是片角的话，随便打，可以卡角的地方背对墙防御，抓住攻击的间隙上刺，没角卡就打尾巴，注意侧滑走位，冲撞躲不开就防御，钻地后可以后跳一下防御，钻出后可以转身上刺两下然后再转身后跳，防止被甩尾带到，怒后不要太靠近脚，会被踩到的，片角的话，战术得换换，片角不仅仅是血牛，攻击还高的变态，幸亏目前没G级片角，战术除了以上几条外，钻地就音爆，要提前扔，在尾巴未入地的一瞬间爆炸最好，怒后就闪光，暴颜（上刺脸），小心前咬即可，最后要提醒下，角龙的新招，是有两段判定的，第一段在身上，第二段是尾巴，防御的时候注意剩余耐力，不要向尾巴方向回避。



—— 轰龙 ——

作为P2的新人杀手，小轰已经被大大们研究透了，现在多数人打起来都没有难度，不过话说这是长枪新手教程，卡新手的小轰还是有一定威胁的，攻略方法分两种，1沙漠和下载的万血超级轰，平时在小轰左前方平刺前爪或头，2段刺后侧滑，如果接火车就收枪追，尽量不要冲锋追，怒后稍微小心不要被前爪带到，只要小心不贪枪就没问题2雪山，在8区卡牙墙前防御、刺、防御、刺，换区了就同1打法，总之小轰是一个练习长枪走位的好对象，大家一定要屠它一百遍啊一百遍。

—— 迅龙 ——

终于到了2G的王牌怪物迅龙了，这次C社迅龙做的很有诚意，和小轰的定位不同，小迅是纯敏捷型，打起来十分刺激紧张，但整体难度远不如小轰，村迅和G迅我用长枪都是一次没猫就过了，熟悉了打法后发现离小讯越近被打到

刘力　PSP不能没有我，我更不能没有PSP。
读者资料　男，18岁，重庆市江北区塔坪30号B幢



机会越小，从此便和小迅大跳贴身热舞，言归正传，攻略小迅首先要了解它的招式。

（1）飞扑攻击：

这是迅龙的主要攻击手段，在不怒的情况下会有准备动作。大家要注意迅龙此时的哪只爪子在前边，一般都会往这个方向扑，如果是左抓在前，一般就会往左扑反之亦然，准备时间越长，飞扑的段数越多，偶尔会有个滞空时间长的飞扑，这说明随后小迅会有威慑向的动作，机会，上前猛K之。

攻略方法：死命防御即可，一般只会中一次，所以防一次后便收枪追，前提是小迅不在你旁边，不然后果自负。

（2）尾部飞标

出招前小迅会旋转尾巴，飞标会向前方多个方向前进，落地时有溅射效果。

攻略方法：我一般在小迅旋转尾巴时迅速靠近它，背向小迅后跳，并注意远离你的小猫（会误伤）。

（3）回身砸尾

小迅最有威力最酷的一招，大多数的猫车都拜它所赐，出招前小迅会小吼一下然后立刻转身砸尾，尾巴的倒刺会伸出，并且定在地上2到3秒，断尾的好机会。

攻略方法：不要贪枪，看到小吼立刻向侧面后跳或侧滑，反映不够快就祈祷不要猫吧。（翔武：推荐防御）

（4）甩尾攻击

经常出的一招，我个人认为最好躲，出招前会原地小跳下，根据哪个爪子在前它就会向相反的方向甩尾，出招后小迅一般会调整身位，



这是一个好的进攻时机。

攻略方法：如果在攻击时发现有出招前兆，则准备冲甩尾来的方向侧滑，平时就背向甩尾来的方向后跳，总之极其好躲。

（5）火车，正面撕咬

两大废招，火车很慢，正面撕咬只有一段，但前爪和腹部都有判定，躲远点好。

怒后小迅眼睛贼帅啊，而且扑来扑去很讨厌，注意防御，不然调视角的时候就会被莫名其妙的打到，切记切记。

新手用道具会给小迅造成极大的伤害，炸弹自不必说，HP扣的省时又省力，建议在落穴后使用，落穴小迅怒后才会中，但时间极长，猛KKK，音爆在小迅准备飞扑时丢出，可以造成一次失衡，闪光感觉不太好用，中了闪光小迅很不老实，不停的飞扑，很容易“误伤”，小迅快挂时会上树睡觉，带角笛闪光或在下面乱跑它会很快下来，要抓要杀随你了。

某H用对其他怪如烤鱼、凯龙一家、火龙一家、章鱼、小崩还是半拼血苦手，就不献丑了。

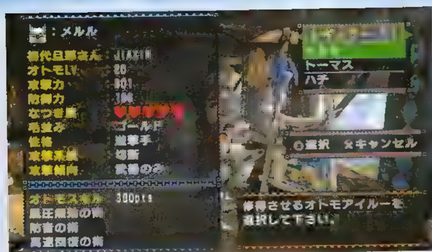
养猫心得



某H基本是独自狩猎，孤单的很，2G的战斗猫系统来的正是时候，战斗猫不是花瓶和摆设，是真真正正你的伙伴，好多次的胜利都是小猫的功劳，情景一，对阵水龙，音爆用光，水龙入水，小猫一个炸弹把水龙炸出水，在我一番狂刺后，任务完成。情景二，对阵片角，某H当时血少无耐，持枪中，眼看就要中片角一个冲撞回家，没想到片角竟然冲向小猫，赢得了片刻磕药的机会，此时我是何等的失态啊！此等情景不胜枚举，只要你好好对待你的猫，它们总有一天会报答你。

养猫也需要方法，需要根据猫的性格和倾向给予合适的训练和技能，才能起到事半功倍的效果，平时多在厨房和战斗猫说话，它们会告诉你一些培养方法，这里我先列出我培养的几只猫。

倪高伟　现在几位小编中翔武应该算元老了吧，他结婚了吗？（翔武：刚超婚龄不到两年，还不行啊）
读者资料　男，20岁，杭州市萧山区临浦镇横一村梅里





游击手猫	
性格	游击手
倾向	只用武器
攻击系统	打击
技能	格挡强化，体力强化，高速回复

训练方法：开始冥想，技能点够了练攻击，攻击150+换了二级锤子后全练防御。这只猫是我的主力,天蓝色，养的第一只猫，没什么经验，就养成了这样的四不象，不过这样搭配技能和性格有不错的结果，游击性格平时不会贸然攻击，会在外围找机会，这样吸引怪的注意，给主人留出不少恢复时间，会防御，体力不多时会自动休息，配合高速回复，出场时间相当长。

爆弹猫	
性格	炸弹一筋
倾向	只用炸弹
攻击系统	打击
技能	大炸弹，炸弹强化，高速作业

训练方法：开始冥想，后全防御。这只小猫是从厨师转过来的，以前是流浪猫，大红色，很适合做恐怖份子，可以提供可观的伤害，第三个技能可以是高速作业，高速回复,爆弹伤害减轻三选一，不过既然是恐怖份子，就应该极端点，有了高速作业，炸弹的命中率大大提高，但存活的时间很短。

[illegible]	
性格	胆小
倾向	只用武器
攻击系统	打击
技能	鬼人笛，硬化笛，真回复笛

训练方法：全防御，奶妈猫，出场机会不多,胆小配奶妈很不错，吹笛几率很高，但就是关键时刻不吹回复笛。

翔武乱入：本人曾经练过一只这样的猫，结果在我没费多少血的时候给我吹了个回复笛，还在我没多少血的时候不作为，结果被我当场罢免。我个人觉得真回复笛换成角笛可能效果会更好一些。

[illegible]	
性格	勇敢
倾向	只用武器
攻击系统	打击
技能	麻痹攻击，状态攻击强化，麻痹陷阱

训练方法：攻击出二级武器，其他全防。试验品，效果不太好，麻痹小怪几率还可以，BOSS的话就要看运气了，不过关键时刻的一个麻痹陷阱真是救命啊。

MT猫	
性格	和平主义
倾向	不攻击
攻击系统	打击
技能	格挡强化，体力强化，高速回复

训练方法：所有点数全都加防。

PS：可能大家发现某H没有纯攻击型的猫，个人认为猫是辅助作用，纯攻击存活的时间太短，起不到什么作用，毕竟只有活着才有DPS。

猫会根据攻击力而换武器攻击力0−150拿一级武器、150−300拿二级、300+换三级。

猫的攻+防最高是500（不算技能），满后训练攻就减防，反之也是如此。

还可以训练一些特殊的猫种，如矿工猫，采集猫，偷盗猫等等，各位一定要好好对待自己的小猫哦。

文/ Hnight



黄志伟 我想问一下小编，如果超过本期抽奖时间，下期这张回函卡就作废了吧？

读者资料 翔武：对于抽奖来说是作废了，不过回函卡上的其他调查项目仍然是有效的。

FF双周刊

无论是在好莱坞的电影中，还是在其他的游戏中，互相引用台词或者是剧情已经是很大众化的事情了，那么我们就来看看FF里面有多少地方是属于这样的情况吧。

FF中所引用的其他作品



在FF初代的美版中，有一个墓碑上写着“这里长眠着Erdrick”。事实上，这个Erdrick是《勇者斗恶龙》里的男主角，在日文版里面，他的名字是Loto（就是勇者罗特，DQ前3部就是勇者罗特系列，从4开始才是天空系列）。而在日文原版里面，这个墓碑上写的就是“愿Link的在天之灵得以安息”，而这个名字则来源于《赛尔达传说》。另外FF9中，林德布尔姆的合成屋里的店员名字叫Torres和Wayne，他们两个人最早是在SQUARE著名的美式RPG《寄生前夜》里警备库的店员。



而在FF7里面，当克劳德因为魔晃中毒而送到米迪尔村的时候，从他嘴巴里面的呓语中可以听到“zeno...gias...”的词语，这个显然是Xenogears（异度装甲）的发音。PC版里面更进一步的将这段台词更改为了“xeno...gears”，而在之前他也说了一些XG的主题曲的歌词。这里补充一点，在XG中的索拉利斯里面也可以看到蒂法的画像。

而在整个系列里面有很多片段都是来自于电影《星球大战》，当然最著名的就是Biggs和Wedge（跟路克一队的两个人），另外在FF4中，巴伦城的飞空艇部队被称为红翼，但实际上这就是路克所在的中队名称（路克所在的中队英文名是Red Wings，但在中文版的电影里面被翻译成了红色中队）。



FF9里面也有很多星战的东西，最终Boss永恒之暗的一部分台词里面就有：“畏惧会导致愤怒，愤怒会导致憎根，而憎根，则会带来毁灭。”而这句话其实是尤达在星战一章《幻影危机》里面说的。其实在这里，这句话并不是到了第四部电影才说出来，在以前的4、5、6章里面也有类似的台词的，大意就是不让路克被力量的黑暗面所引诱，而不是只在1章里面出现。

另外在FF7里面，Nanaki（赤红13的本名）应该是Anakin的字母颠倒所形成的，而且赤红13



编号里的这个Red是来源于路克的红色中队，路克在里面是5号。星战5章《帝国反击》里面有个Nida船长，FF8里面开学校的也叫Nida。

在《星球大战》的扩展设定里面，有这样一个星球，名字叫Onderon。Onderon有一个很大的卫星Dxun，它们的轨道是如此的接近以至于可以把对方的大气吸引到自己上面来，因此在这两个星球之前就有一个类似于通道的地方。Dxun上面有很多怪兽，它们就可以通过这个通道到达Onderon来骚扰星球上的原住民。这个事件跟FF8里面的月之泪现象惊人的相似。另外，著名的黑武士Freedon Nadd的坟墓就在Dxun，这点上就如同FF8里面魔女Adel也被封印在行星轨道上一样。

FF3、4里面的飞空艇企业号，都是来源于《星际旅行》；FF3的鹦鹉螺号，则是凡尔纳经典小说《海底两万里》里面的潜艇的名字。在FF6里面，洛克曾经有三个选择密码的地方，其中的“Rosehud”是电影《公民凯恩》里面的，而在反抗军基地里面，一个士兵的口号：“The Empire Cometh!”有可能是来自《急冻奇侠》。

在FF5中，当你在卡纳克町被抓进监狱之后，希德在监狱墙上打洞到主角他们这里来。这段情节是取材于大仲马的小说《基督山伯爵》当中的剧情，里面法里亚通过数年时间挖洞想逃出监狱，最后却没想到地洞打到了艾德蒙的监室里面，他们都在这个过程中浪费了相当重要的东西（基督山伯爵：时间，FF5：火药），而没有起到任何作用或仅仅是满足了自己的一点想法。另外当主角第一次到达雷克斯村的时候，巴兹会回忆他的父母，其中当他母亲奄奄一息的时候，他父亲杜鲁根会疯狂的大叫：“STELLA!!!!!!!”，这个场景是引自《欲望号街车》。说实话基督山这里显得稍微有点牵强，毕竟一个是有心的一个是无心的，不过主角们都是无辜的这点倒是很一致的。而欲望号街车里面男主角的妻子就叫丝黛拉。在这里连名字都一样，确实相当可疑。

在FF9的歌剧《I Want To Be Your Canary》中引用了莎士比亚的戏剧李尔王中的人物，把Lear王改成了Leo王，把Cordelia公主改成了Cornelia公主。在FF5中Javier Alvarado说：“我是一名舞者”，这个是引自歌剧《卡门》里面的L'amour estun oiseau rebelle（曲目的意思是：爱情像野鸟）这段。第七号钢琴曲是莫扎特的《土耳其回旋曲》，第八号则是来自于德彪西的阿拉伯风格短曲第1号。FF7歌剧Loveless的海报上面有“My Bloody Valentine”的字样，而在1991年，现实中的“My Bloody Valentine”乐队发表了一张名字叫做Loveless的专集。当蒂达斯第一次在Besaid岛的讨伐队帐篷里的时候，有一个人的对话是这样的：“I'm fixing ahole where the rain gets in”，这是披头士乐队的一首歌《Fixing a Hole》里面的歌词。



FFT同样有很多东西来自于卢卡斯的电影：路克·天行者和印地安那·穷斯（就是路克和印地）会出现在教学关。其他跟电影相关的则是两个导演，Robert Zemeckis（《回到未来》系列的导演）以及Terry Gilliam（《终极天将》的导演）。他们不是作为敌人就是作为佣兵出现在游戏中。而FFT第四章的标题《Somebody to Love》，这个是出自皇后乐队组合的一首歌，其实在《皇家骑士团》里面也引用了不少皇后乐队的东西。

胡凯钧	还有不到50天就要中考了,为了PS3,我…拼了!!!(某编:还有不到两天就要截稿了,为了工资,我…也拼了)
读者资料	男，16岁，山东省胶州市听溪园小区3号楼1单元1楼西户，266300

久远回廊
Ancient Cloister

探索、考据、追寻、典籍、神话、传说。探寻游戏与神话交集，见证两种文化的碰撞与融合。



大家好，我是八房，欢迎来到久远回廊。最近的怪物猎人热潮依然不减，八房也和翔武等人一起做了好多套装备，其中黑狼鸟X装是我比较喜欢的一套。说起来八房还是在训练所里首先看到这一套，于是就兴冲冲去刷黑狼鸟做出来四件（当然，难看的头是不会穿的），还把胜利截图放到手札上——呃，跑题again……总之这次的主题还是怪物猎人！首先就要拿黑狼鸟开刀。说起来，最近和国外友人交流中，无意间得知了怪物猎人系列命名的一个重要线索，下期可能会一口气披露大量资料的哦，敬请期待！

孤高的黑狼——イャンガルルガ

黑狼鸟最早出现在MHP里，当时的它是作为隐藏BOSS出现的，无论是毫无先兆的冲撞，还是超坚固的外壳和超高的HP，都足以让任何一个历战的猎人保持紧张，再加上频繁的怒状态和攻击中不时附加的毒状态，即使是装备最好的猎人，稍有不慎也有被几下猛踹就猫车回家的危险。

如此强悍的一只怪物，当然一定会有个好出典。按惯例我们要从名字下手——イャンガルルガ，这个名字拆起来很简单，因为它有个表兄(妹)叫イャンクック。从两鸟名字看来，イャン是二者名字的共同点，如果把怪鸟拆成イャン—クック的话，很容易看出后面的クック=公鸡（cock，当然这词还有其他意思，这里就不讨论了）。所以イャン显然是个独立的语素。イャン在英文版里yian，读音同yan，日语口语里“yanyan”可以代指“おしゃべり”这个词，意思是“吵闹的，多嘴多舌的”。所以イャンガルルガ自然要拆成イャン+ガルルガ，考据也要从ガルルガ下手。





ガルルガ，直接搜索的话除了黑狼鸟什么都搜不到，换成英文的话写作Garuga（MHF译名），这个名字是指一种植物，分类是嘉榄属（白头树属），写作Garuga Roxb——不过，除了脑门上的一圈白毛，黑狼鸟全身上下都没有白色，那种树木也没什么传说啊或者毒性什么的，显然黑狼鸟和这种树木没关系。

仔细想想的话，上次的霞龙是从神话传说里找到出典的，那么黑狼鸟会呢？匆匆掏出资料集扫了一遍，果然有了收获，且看这只东西——拿出黑狼鸟的照片对照一下的话……虽然不能确定，但两者之间确实是有非常相似的地方。这只怪物的名字叫做グルル（Gurr），出身地是斯里兰卡。在斯里兰卡的传说中，它是一种长着人类面孔的怪鸟，被称为格鲁鲁·兰库萨，是居住在印度南部的罗刹国的凶猛罗刹(恶鬼)之一，经常行使邪法给斯里兰卡人民带来灾

胡桢　上有PSP，下有NDS，享乐无边。（？：你这是放哪啊，不是课桌吧……）
读者资料　男，14岁，上海市黄浦区福佑路86弄4号，200010，QQ：291874637

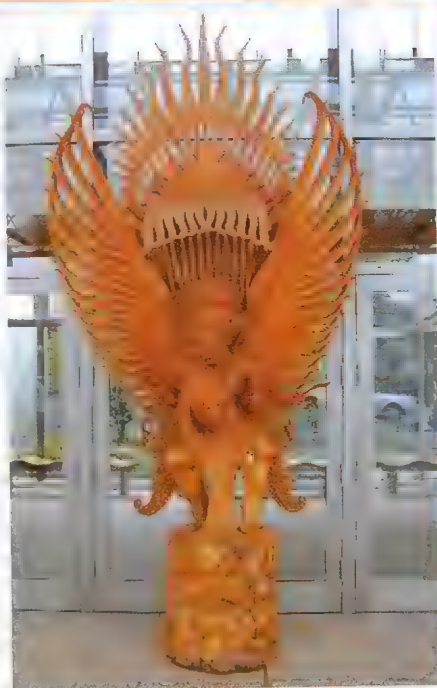
厄——说黑狼鸟的原型是这个，目前貌似还有点牵强，我们先去了解一点历史知识。

斯里兰卡是印度洋上的岛国，西北隔保克海峡与印度半岛相望。斯里兰卡国民69%信奉佛教，15%信奉印度教，8%信奉基督教，7%信奉伊斯兰教。可以说是个宗教氛围相当浓重的国家。而与之相邻(隔海相望)的便是印度。和斯里兰卡一样，印度也是一个宗教势力活跃的国家。印度的有宗教信仰国民以印度教信徒占绝大多数，为85%，其次为穆斯林、基督教、佛教、犹太教、拜火教、耆那教等，说印度教占有压倒性优势。

两个相邻国家，宗教氛围都非常浓厚，却有不同的宗教信仰。更糟糕的是，印度教和发源于印度教的佛教，这两个宗教本身就有对立的倾向。古代宗教在人民的精神生活中占有非常大的比重，这就导致了古印度和古斯里兰卡的不和——不仅是“现世的”不和，在宗教神话领域，印度教和佛教也会相互诛伐，双方通常都会将对方体系里的神祗妖魔化，印度教的许多神祗在斯里兰卡的神话里就变成了恶魔——格鲁鲁也不例外。



根据考证，格鲁鲁是印度神话中的神鸟伽楼兰（Garuda ガルーダ）在斯里兰卡神话中恶魔化的形象。伽楼兰是印度神话中的鸟王，据说它有着黄金一般的身躯和羽翼，身上笼罩着火焰一样耀眼的光晕，头部则有一圈白色的光晕，其力量甚至凌驾于众神。神话中，迦楼兰的母亲被那伽（龙神 Naga ナーガ）族掠去，那伽族要挟它去众神处偷盗不死灵药乳海蜜露（Amrita アムリタ）。伽楼兰冲上天庭抢夺灵药，天庭众神都不是对手。最后，雷神因陀罗和神王毗湿奴很是欣赏伽楼兰的力量，提出和解，伽楼兰也说明了自己的难处。于是，因陀罗和伽楼兰设计，先以蜜露为饵从那伽族换回了人质，因陀罗又偷袭抢回了蜜露。虽然那伽族最后还是靠着舔粘在草上的几滴蜜露获得了不死之身——据说就是因为这样，龙（蛇）的



舌头才会分叉——但伽楼兰和那伽族的仇算是结下了，发誓今后终身以那伽族为食的伽楼兰投顺天庭，当了毗湿奴的坐骑。

伽楼兰的名字，其语源来自于印度古语的“吞噬”（Gol グル），意思是“吞噬邪恶者”，而印度古代也有“恶者=蛇”这样的象征意义，所以伽楼兰就作为“食蛇的圣鸟”被广泛崇拜。虽然印度和斯里兰卡在宗教方面打得不可开交，不过无论是格鲁鲁还是伽楼兰，语源都是Gol这个词……真纠结啊。

什么，写到现在你也不清楚这和黑狼鸟有啥关系？哎呀……ガルルガ=ガルーダ+グルル+ナーガ；Garuga= Garuda+ Gurr+ Naga。明白了吗（笑，不保证对哦）？游戏中的黑狼鸟性情孤高而强大，这也正是灵鸟伽楼兰的性格，而黑狼鸟的毒性和狡猾，也很符合那伽（龙、蛇）族的特征。黑狼鸟本身在MH系列里就是作为一种灾厄、危险而存在，这与妖鸟格鲁鲁也算是殊途同归了吧。游戏中的黑狼鸟形象突出了“黑、狼、残暴孤傲”的要点，可以说和其原型只是“神似”，外貌上差别还是很大的。很可惜，八房的YY能力不够吖，黑狼鸟的“独眼、一只耳”形象没有找对相应的对应物或者对应意义，诸位读者们有谁能提点建议吗？

POCKET STADIUM 口袋运动会

这个版块是为了让大家了解游戏中的体育世界而诞生的，喜欢运动的朋友请不要错过。

如果问当今最火的足球游戏是什么，那毫无疑问，任谁都会回答你：实况呗！

没错。实况足球 胜利十一人(Winning Eleven 以下称：WE)系列已经在现今足球游戏的领域里占有绝对重要的位置。从1996年3月15日发售在ps主机上第一代WE面世（其实第一代应该是头年的J联盟，但毕竟不是正统作品，所以忽略不计）到去年11月22日最新一作——WE2008，WE系列已经跨越了12个年头。当中玩家对其既有无限的赞美，也有严厉的抨击。经历了无数次进化的WE以绚丽的画面，丰富的球员，强大的系统，让WE迷们为其疯狂(笔者就是其中之一 = =|||)不过这些绝大多数都归属与家用机版,有的时候组织朋友对战,切磋技艺难免有些不便。玩家考虑到这一点,游戏厂商自然也考虑到了这点。掌机版的WE就伴着玩家们的呼声,闪亮登场了……

今天我们就来回味掌机上实况足球，实况足球A（Winning Eleven Advance）



2002韩日世界杯，是令全亚洲足球爱好者的疯狂盛宴，饕餮大餐。K社（KONAMI 即WE制作公司）自然也不会放过这个大把捞钞票的机会,一口气推出了三款：WE2002,WE6和WEA。今天我们的主角，便是这款首次发售在GBA平台的WEA（Winning Eleven Advance)。它是掌机实况足球的开山鼻祖。

拿到新游戏，我们并不知道它的系统什么的,首先映入眼帘的，肯定是画面。WEA的画面,我是真的不敢恭维。画面比ps版的还有一定的差距（和PS的2002、PS2的WE6一起发售，也算是老中青三代结合= =），估计也就是个SFC水平。虽然GBA机能有限，导致画面缩水严重，不过能在手心里玩WE，在地铁上，公交车上，总能有一双双羡慕的目光，玩家们也就把画面的问题抛到脑后了。从画面上没有任何震撼，我们从游戏里看看能不能体会到乐趣吧。

刚进游戏，看到跟以往一样的几种模式，分别是：友谊赛模式，联赛模式，杯赛模式，国际赛模式,大师联赛模式，练习模式和游戏设定。几种模式，做得都很完美，这里笔者想称赞一下K社，在有限的64M卡带中，还把练习模式加了进去，让那些喜欢钻研任意球的玩家可以充分的练习，充分的体验这一代踢任意球的手感，这还是很体贴的设定的（笔者曾经在PS2的WE7的时代，用贝克汉姆，在门前25米45度的两个位置，练习香蕉球，从爸妈11点睡觉练到他们6点起床上班,功夫不负有心人，终于让我有了在战场上80%的任意球破门率）

游戏模式说完了，下面让我们来进入游戏看看吧。WEA沿用了WE2002的界面，玩家们调阵型,换人什么的,都很熟悉位置的。人物数值显示还是ps时代的19封顶的显示方法。高于16数值的能力，用橘黄色表现出来，还是能够让玩家一目了然的。阵型也是如此，和ps版本基本一样。每种阵型都有A,B两种形态（如442B;352A)AB分别对应重视攻击和重视防守。阵型选项里面还有另外一个选项，就是位置编辑。所谓的位置编辑，就是在规定的阵型位置中，按玩家的意愿，把球员放在自己觉得合适的位置。笔者以前玩实况8时用巴西队，总喜欢把泽罗伯托放在地图对方左



韩楠	希望掌机迷越办越好越强大！
读者资料	男，19岁，北京市丰台区



上角的位置，这样球员就会习惯性的从这个位置往边线跑，这样从中场很方便用一脚穿越球直塞给泽罗伯托，凭借他精准的左脚传球，进行下底传中，很容易给对方球门造成威胁。所以，玩家想要提高自己的技术和进攻意识，就应该好好的考虑，做出一套适合于自己打法的阵型。最后一个选项，是读取阵型(其实保存阵型也是在这里操作)。每次玩家按照自己的意愿把阵型设置好，但比赛之后，阵型又变成了电脑初始的阵型，玩家又要重新编辑一遍，这是很让人头痛的事情。读取阵型这个选项大大帮助了玩家。当玩家把阵型设置好以后，选择读取阵型，会出现三个方块，上面那个方块是你选择队伍的国旗，表示当前的阵型设置。下面两个是空的。玩家可以在上面那个方块上按一下A键，然后再把光标移动到下面那个空的方块里，再点一下确定，这样就可以保存了。笔者在描述阵型上，这么下功夫，就是因为，足球是11个人合作才能获得胜利的运动，玩家必须要按照自己的打法，制定出一套最有效率的进攻路线，这样才能多创造进球的机会，从而走向胜利。

比赛之前的设置，跟大家交待完了之后，我们正式进入比赛。在开场之前，球员往自己位置跑的一段画面，还有语音解说，话说回来，本作的语音解说还真是挺多的，这是笔者没想到的。开球，射门，射进，踢出底线等等很多地方听到语音，这还真是让老玩家感到亲切（进球之后，解说员喊得那句GOAL！还是那么激情）。



开球了，来试试手感吧。本作虽然画面很粗糙，但是流畅性确是很好。操作方面，B是短传，连按两下B就变成长传了，限于GBA的机身设计，大家就尽量习惯好了。A是射门，本作对射门要求力量精确度不是太高，即使力量大点，也不会很影响射门质量。R键是加速跑。AB一起按就是穿越球（也有说直塞，叫法不同），也就是PS手柄的三角键。L则是作为辅助传球而设定的，最大的作用就是那逆天的二过一。按住L按B就是普通的二过一，而按住L按两下B则是过顶二过一，如何使用，就要靠大家在实践中摸索了。

关于进攻的技巧，笔者觉得，这一代包括以前PS的各版本，总是让人有种速度决定一切的感觉。射门精度等能力好像表现得不是很重要。笔者还清晰的记得以前PS版最爱用的队伍是尼日利亚。因为速度条都快满了(当时也有很多人用巴西，双罗组合，罗纳尔多和卡洛斯。罗纳尔多速度18卡洛斯19，当时这是风靡一时的锋线组合)。本作的任意球和历代截然不同。采用俯视角，这是让初玩本作的实况老玩家很是接受不了的。简直不知道应该怎么罚了。不过还好，凭借玩家的经验，还是找到了以前的准确度，调好方向，控制好力度，依旧应声入网(这里再次感谢K社，联系模式很强大)。

结尾语：本作毕竟是实况足球迈入掌机平台的第一作，虽然还是有很多不足，但是作为开山之作，还是让绝大多数玩家满意的。今时今日，掌机已经是成为一种时尚的代表。尤其是PSP，在地铁里放眼一看，不管是那些17、8岁的学生，还是27、8的白领，几乎是人手一台。我想很多实况的新玩家也是从PSP开始接触这款游戏的。在此笔者衷心的希望那些新玩家，有机会用模拟器玩玩这作实况“祖师爷”，你们会享受到另一番乐趣的。ps:本作已有国人汉化版，而且相当完美。

WEA的回顾就到这里了，下期笔者带大家，回顾第一款PSP版的实况足球：《实况足球9 —无所不在》。

文/张明



阿Q	库巴和八房，连起来就是库巴房……，也可以理解成：裤扒房！
读者资料	男，19岁，湖南省第一中学高二2班



文：正树

机战天空

机战天空栏目再开，这几期开始先给大家介绍《魔装机神》这部作品的一些设定。

魔装机神的世界(十三)

◆魔装机神设计秘话·风篇

——风系魔装机在当时预定的时候又是个什么样的情况呢?

福地■：和其他一样，武装方面是白纸一张。

——福地先生设计的风系机体只有架奥姆和吉奥拉斯特两台,在设计阶段时,有想定了什么样的武器呢?

福地■：在设计的阶段，都设计了腹部的球体以及下腕的小型导弹。球体是能量波的发生器。然后是,在进气口的地方还考虑使用逆流发生龙卷的样子。这之后是，在架奥姆的膝外侧的部件等，通常的时候是作为平衡装置，也有想过可以用于回旋标、手里剑的但没有精灵炮那样自由的飞行道具使用。

——下腕的小型导弹，是哪个部件呢?

福地■：侧面的看上去像"眼睛"的部件。风与炎在下腕部从侧面来看，是比较像一张脸的，炎的话是附着龙式的印象的角状部件，风的话，为了要突出它的比较温顺的印象，所以设计成了菱形。

顺便说一下，卡迪斯的下腕部的瘤状部分是在装甲里面装有鱼雷的。

——架奥姆和吉奥拉斯特从外表看，似乎除了上面说到的导弹以外没有别的了吧。但是在游戏中，架奥姆还有线性钢管枪(Linear Rail Gun，リニアレールガン)、光线加农,在《EX》中还有对空激光(Antiaircraft laser,対空レーザー)。吉奥拉斯特还装备有千兆分级加农(Giga Sort Cannon，ギガソートカノン)。

福地■：果真应该来用外传仔细想想，因为事先就将精灵与外表的系统分开了，要把固定武装拿到一起说，确实有些牵强了。不管怎么样,别放上火炮啊……这样。风系的话可以使用像万能侠(Mazinger-Z，マジンガー，漫画、TV动画。漫画版于1972年10月2日号在日本集英社的《周刊少年跳跃》上开始连载,到1973年8月13日号终结，全8章。在TV动画放映之后，从讲谈社的《电视杂志》的1973年10月号上开始到1974年9月号连载，全13回。TV版动画则是由1972年12月3日开始到1974年9月1日期间放映,全92话。最终回之后,便继续《大万能侠》的放映。)的锈病飓风(Rust Hurricane，ルストハリケーン)类似的武器的…。但不管怎么对，可以飞的还有对空武器就太奇怪了。

——如果龙卷是在进气口的地方发生逆流的话，那么塞巴斯塔和索尔伽狄是胸部的孔穴、基奥拉斯特是肩上的孔穴，以及架奥姆是飞行单元的孔穴，是这样的吧?索尔伽狄的飞行单元上可以看得出来有光线的发射口，塞巴斯塔的翅膀上也能看到进气口的话，索尔伽狄可以把进气口部分进行改变，加上进气口呢?

福地■：索尔伽狄的翅膀的线状部分进行分割展开后，就可以露出发生器，这样可能不错。

黄洋星	游戏不在多，好玩可足矣，朋友或许少，知心唯上哉。
读者资料	男，18岁，广东省佛山市三水区三水中学

——架奥姆与索尔伽狄的翅膀上是不是加入光线加农和钢管枪的感觉会更好……?

福地■：这样我想应该是可以的。

——进气口在胸部和翅膀上都有，是不是可以统一一个地方出现龙卷比较好呢?

福地■：乱做统一到后面肯定又会是比较麻烦了的，从胸部出来的龙卷比较“强力”这样子应该没有什么难点。塞巴斯塔和索尔伽狄的胸部的进气口是横向的，左右展开后，然后将两股龙卷合流在一起的话应该没有什么问题吧。这样子只是单说真实系，用别的想法去解释是比较好的选择。另外，架奥姆的侧腹的孔穴和基奥拉斯特的两胸的孔穴在画的时候就是用作进气口的。

——在说外传中说到，不像风的样子，没有加上钢管枪的问题。个人认为风系在肩中只要有发射口,利用守护精灵的力量就可以做成风的（空间）钢管。在《无限的未知》（Infinite∞RYVIUS，無限のリヴァイアス。TV动画，1999年10月6日至2000年3月29日播放。全26话。）中，用重力控制再把钢管枪进一步地加速，像这个样子。

福地■：飞行单位的肩上存在只是发射口，这样说的话，确实有这样的感觉。“风的钢管枪”很不错的点子。另外，地形和风水都可以由风之钢管来左右就更好了。

◆魔装机神设计秘话·α外传篇

——魔装机神终于可以活动的是在《α外传》上。首先先说剑，在设定上，根据魔装机的不同，并没有统一感。罗神刀（Discutter，ディスカッター）在塞巴斯塔使用时，是带鞘的召唤，而架奥姆是没有鞘的。以塞巴斯塔来说，在设定画上是存在的，那么?

福地■：由于不是我自己来做的也没有办法，谁做都是想做成有统一感是最重要的，最近这种感觉也好像觉得有点像少数派的意见了。而这次是全部的战斗动画以效果优先的样子。硬要摆酷也是很麻烦的呢。但仔细想想，只是在PS上推出单独的软件而已，并不能做全部的确定吧……

——等离子剑（Plasma Sword，プラズマソード）变成了在实剑中产生等离子了，上位的塞巴斯塔装备的就只是单纯的实剑（？），下位的迪阿布罗装备的是聚集有等离子的实剑这样的现象不是很明白。

福地■：实剑的素材不一样吧。

——其他的魔装机都是召唤的，而只有查姆吉德的超级等离子剑是在右腕的收纳式的。查姆吉德又装备有“超震动拳”（升级前是“推射关节”）的，右腕放有推射关节的机关应该比较自然吧?

福地■：正因为这样，才有怎么打是一个疑问了。作为自己公司的角色应该是小心地去培养呀……

——五郎入道正宗从短刀变成了太刀了。

福地■：是以名字印象作为优先的考虑对象了吧。或者是太刀与短刀是一式一对的……我想，怎么样应该也要剑的名称和前代的印象相吻合吧。用岩石包着的，应该是“大和”迷喜欢的吧

——希望能够只是给剑的设计做个追加设定呢

福地■：很想的啊。给嫁出去的女儿有时也会想给她买套西服的。

——到现在为止也有不见了的武装吧，说是除去诺露斯·改的邪眼（Evil Eye，イビルアイ）其他都是和LOE一样的。

福地■：是这样的吧。不是主用兵器的武装，可能不是默认的。或者补给不完全呀……总之是游戏系统上的说法了。

——到现在为止都是实弹的热能导弹（Caloric Missile，カロリックミサイル）改成了能量弹了，是因为热能粒子和导弹一样被击落的吗?（之后发售的DC版α又回到了实弹）

福地■：导弹因为是在广义上是可以被捕捉的与指向性的运动能量兵器，形态上有着很多不同的，是有些困难的。是没有弹夹了吗?还是发射时烧掉了外壳呢?就像《星际旅行（STAR TREK，スター・トレック）》中的光子鱼雷在贮藏时是在弹夹之中的，但在发射后就成为了发光的等离子化的那样。导弹的弹体的外侧是加上了热能粒子的外衣?

——在剧情CD的解说中，塞巴斯塔的塞闪光(CyFlash,サイフラッシュ）也是用的热能粒子。但是，Caloric是热能的，炎系魔装机倒没什么，风系的塞巴斯塔却可以自由地使用就感觉不太自然了。像刚才的导弹倒还没什么问题，现在是能量弹?

福地■：虽然说是风系的塞巴斯塔，但实质上是最强的魔装机神，所以可以控制全部的精灵吧。比如为了可以使用热能如果不是热血的角色就没有搭乘的资格等……××系的话，控制和支援的精灵的效率与优先顺序，或者是相性的问题可以使用其他系统的精灵，也可以根据修行能力进行一定程度的使用，但不能使用于大型的技能吧。炎的强力是需要将酸素浓度上升而把空气压缩吸气的能力。这并不依赖于机体部分的装置，而是高位精灵与操纵者间有契约间的特别的一点吧。

感谢福地仁先生为我们解析这么多魔装机的设计秘话。那么我们魔装机系列的专题也就到此结束了，感谢各位读者的支持。谢谢。

张晨	“得瑟”自己的掌机，让老师眼馋去吧。（是让老师没收去吧……）
读者资料	男，19岁，天津市南开去华苑天华里

文责/库巴

反派里物语

——其实，我真的是一个好人！

每个游戏中都有反派角色，反派角色也有属于自己的内心世界，他们恨自己不能选择出身，恨勇者们打着正义的旗号闯入自己的领地。很大一部分反派角色都是一个好人，就像我库巴一样。

自从库巴开了这个专区之后，收到大量同胞们（各位玩家眼中的反派们）的来信，纷纷要求库巴给他们平反，可是库巴的专区页数有限，所以只能分批平反，而且几乎所有信件都是同一天到达的，当库巴打开信箱时已无法分清哪个先来的哪个后到的。不过库巴是非常懂得尊老爱幼这个优良传统的，所以决定本次给年纪最为年长的同胞平反，翻来翻去德拉克拉伯爵的年纪看来是无人能及了，再加上其特殊的伯爵身份和悲惨的经历，相信先为他平反其他同胞也不会有什么异议。库巴手持邀请函来到德拉克拉伯爵的城堡前，不禁倒吸一口凉气，不愧是伯爵的城堡啊，这城堡是何等的雄伟，又是何等的沧桑啊！看得出来在这一千年来伯爵一直受到非人的对待。



为国奋战竟成魔鬼转世

来到这里的人们首先会被这个城市的美丽景色所吸引，各国旅客纷纷称赞当地政府管理有方，但是有谁知道这美丽的景色是由我这位住在永恒之夜森林深处的伯爵，于一千年前经过浴血奋战从土耳其人的魔爪下完整地保护下来的呢？没有人记得我，他们只记得有一个魔鬼于一千年前“屠杀”了平民，然后在这永恒之夜森林安顿下来，每一百年就会带着灾难降临于世……

我承认我曾经犯下过一些罪行，但是如果你亲眼看到心爱的妻子被钉死在十字架上，而做这些的正是你保护了多年的教会和百姓，并且在你为他们出国征战的时候发生了这一切。如果你体内同样流淌着恶魔的血液，拥有异能，你会怎么做呢？狼人看到月亮就会变狼，但他本不想变狼的，因为这是不可抗拒的。

我的家族曾为国家立过无数战功，国家为了奖赏我们给予家族皇家贵族的地位，从此我们受到万民的敬仰，叔父告诉我：权力越大，责任越大。（库巴：你是蜘蛛侠吗！？）是的，我决定用我的性命去捍卫这个国家的和平。当残暴的土耳其人进攻我的祖国时，我毅然决然地离开刚刚年满14岁的儿子阿鲁卡多和美丽善良的妻子莉莎，穿上冰冷的战甲赶赴边疆。就在我强大的军队将土耳其人赶出祖国时，我本以为战争结束了，可以回到亲人的身边了。然而卑鄙的土耳其人在我的祖国首都散布谣言，说我是恶魔的化身，说我会在战争结束后用邪恶的魔法统治这个国家，人民将过上生不如死的日子。愚蠢的人民和教会听信了谣言，他们将善良的莉莎钉在十字架上，莉莎柔弱的身体在辱骂声中承受着一下又一下的鞭击，直到木钉穿透她心脏的那一刻，连一滴眼泪都没有流，并且始终用怜悯的目光看着对她行刑和辱骂的人们。当我赶到时，一切都已经晚了，莉莎的白色长裙已经被鲜血染得通红，那熟悉的微笑已经不复存在了，剩下的只是一具冰冷美艳的尸体。我体内的恶魔之血沸腾了，这就是我信奉的教会吗！这就是我保护的人民吗！就在恶魔之血充斥了我的全身时，我失去了知觉，那之后发生了什么我已经丝毫不记得了。

当我恢复意识清醒过来时，城市已经血流成河，到处都是死尸和蝙蝠，我明白了，在我失去知觉时犯下了不可饶恕的罪行，我决定离开这个伤心地，用睡眠去平抚我这颗受伤的心。我并没有渴望他们能够原谅我，因为我也从来没有原谅过他们，我只求互不打扰，安静地睡下去。



李翊	翔武能打败我吗？有本事三分钟解决迅龙！（？：我能三分钟泡好泡面，很厉害吧－
读者资料	男，13岁，广东省广州市东川路东川一街16号401房，510100，QQ：646126954



纯属扯淡，我哪次真正给人类带来灾难了？每一百年我就会醒来一次是因为我想寻找失散的儿子。在莉莎被杀害之后，我变成蝙蝠搜索了整个城市的每一个角落，始终没有发现爱子阿鲁卡多的踪影，我想他应该是逃出城市躲了起来吧，如果我兴师动众继续寻找，只会让恨我的人们知道阿鲁卡多还活着，这恐怕会给他带来杀身之祸，所以我带领我的军队离开了我的伯爵府，在这个与世隔绝的永恒之夜森林建造了这座城堡。我本以为再也不会有人来打扰我了，然而愚蠢的人类竟然来到这里，身上挂着大蒜手中拿着十字架，他们难道还嫌这城堡里的十字架不够多吗？大蒜对我的臣民更加没有伤害，不过人类向我的臣民身上投掷大蒜的举动惹怒了他们，这也就是为什么人类会死在这里。如果他们带上小红帽，拿着小红旗，有组织有纪律地组团来这里参观古堡我们是非常欢迎的。还好仁慈的我在他们倒下后决定给他们一次机会，不过我不像上帝那样伟大，没有起死回生的能力，我只能尽我所能，让他们爬起来为我工作。嗯……虽然他们的样子并不好看，但至少我能给他们吃的和住的，不知道为什么他们一部分人总是骨瘦如柴（库巴：这个白色骷髅侍者不能称为骨瘦如柴吧？），也许是伙食不对他们的胃口吧。不过我给员工们的福利都非常好，除了敌人来犯从不加班，国家法定节假日一定休息，虽然现在五一长假取消了，我依然允许他们放假七天，这是很多用人单位都不可能做到的。（库巴：看来确实比我的政策要宽松的多，不过我们还是谈谈您的儿子的下落吧。）哦，是的。我每一百年就会醒来一次，而每当我醒来首先就会看到床头柜上我们一家三口的合影，于是就会想起去世的莉莎和失踪的阿鲁卡多，我想见见我的阿鲁卡多，他现在应该已经是个大孩子了，也许他已经成家了也说不定，我正沉浸在无限遐想中时，突然侍从沙夫特向我汇报，一个俊俏的金发青年闯入城堡，破坏了所有烛台，盗走了我珍爱的收藏品，并且一骑当千（库巴：原来您还关注日本动漫啊！）无人能敌，数名大将都被放倒。我意识到这个青年不简单，决定亲自会一会这个年轻人。当我见到他时我呆住了，因为他正是我的爱子阿鲁卡多。不知道为什么阿鲁卡多听信了谣言，认为我醒来是为了报复世人，完全不相信是我因为对他们母子的思念而醒来的。我再次忍受着被谣言冤枉的痛苦（库巴：我记得您上一次好像没忍住……），尽量不伤到阿鲁卡多，用最简单的招数抵挡着他的攻击。但是这样的战斗只会增加我的痛苦，我已经失去了心爱的妻子，不能再失去阿鲁卡多了，我决定就这样战败，总有一天他会明白我的苦衷的。（库巴：真是感人的父爱啊！）





流淌着恶魔之血的我不会真正死去，每当我战败后就会沉睡百年，之后再次醒来。然而阿鲁卡多却从来也没有相信过我，我只能不停地战败、沉睡、醒来、战败……

沙夫特：您的爱子又来拜访您了。

德拉克拉伯爵：哦，这次他来得有些晚。

库巴：请问您这个城堡有没有后门？（我体内可没有恶魔之血）

德拉克拉伯爵：库巴老弟，感谢你大老远赶来听我诉苦，希望我的儿子看了这期PG能够理解我，在下一个百年和我团圆，到时请你再来做客啊。

库巴：这是我的荣幸，到时我一定光临。（但愿我那时还活着）



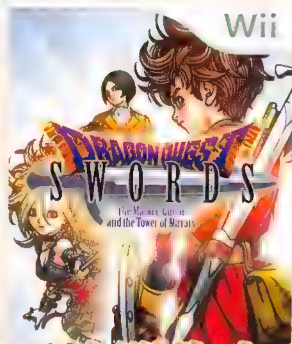
张晨	完成工作学习任务之后在尽情游戏，快乐翻信哦！（库巴：加油！加油！）
读者资料	男，18岁，新疆乌市新华南路95号，830049，QQ56900911

勇者斗恶龙王国

DRAGON QUEST KINGDOM

Vol.20

和FF专栏一样，《勇者斗恶龙王国》是针对Square-Enix旗下另外一部名作进行研究与讨论的专栏，希望大家能够在这里有所收获。



《剑神勇者斗恶龙》采用专门的硬件和操作方式，为玩家们创造了不同的游戏感觉。当时Square Enix也许没有想到，该游戏使用的操作创意居然会被任天堂作为设计下一代主机的重要参考，并且将其发展为Wii的控制器。在Wii风行游戏界的时候，Square Enix将DQ剑神系列的新作做在这个平台上，实在是再合适不过的了，于是就有了2007年7月12日发售的《勇者斗恶龙剑神：假面女王与镜之塔》。本作的美版于2008年2月19日发售，欧版则预定在今年5月推出。对于喜欢DQ系列的玩家来说，这样的独占游戏很可能要使他们购买一台新主机。但是在这个游戏推出之前，Wii的销量就已经使许多人相信，本次的《剑神》将是一部热作。

遥控器化身利剑，横扫一切妖魔鬼怪！

本作与前作一样，属于勇者斗恶龙系列的派生作品，是以挥动剑形控制器打倒怪物为特征的体感RPG。在游戏中，玩家挥动Wii的体感控制手柄控制敌人，手柄上的按键有盾牌的功能，还可以放出必杀技。因为整个游戏单手就能操作，所以以前没有接触过DQ的玩家也不难上手。DQ系列一贯遵循的第一人称视角和继承自初代DQ的单独一人挑战怪物的复古概念，加上Wii的机能，使剑神系列发展到接近究极的形态。

DQ系列一直是以主角不会开口说话为特色的，但是在PS2版的DQ8中，为了照顾欧美玩家，美版DQ初次加入了语音。这次的《剑神》在日版DQ里加入了语音要素，从剧情到战斗全程可以听到主角们的声音，在日本确实是破天荒头一次。考虑到Wii的玩家以light user为主，游戏的主线流程不长。但是游戏本身含有很多的隐藏内容和收集要素，所以DQ系列的老玩家们也可以从中找到投入其中的乐趣。由于本作的视觉表现与特摄片更加接近，所以游戏的声优也大部分采用了给特摄片配音的演员。本作的音乐制作主要以作曲家松前真奈美的24首曲子为主，另外保留了DQ系列金牌作曲杉山浩一先生以前创作的4首曲子。





高峰 想问问小编们，是不是回函上的内容要隔期才能登上？例如100期的边角栏，要到102期才能登上吗？（猴子：差不多是这样的。）
读者资料 男，19岁，河北省三河市燕郊镇中赵甫村，065201，QQ：283281372

本作在2006年5月的美国E3上正式发表，当时是预定本作与本体同时发售的。但是Wii在2006年底发售的时候，《剑神》并未同时推出，在2007年春宣布延期，之后在7月12日正式发售。自SFC的DQ6和重制版DQ3之后，该系列已经阔别任天堂的电视主机10多个年头了，这次《剑神》的归来确实让忠实于任天堂的玩家们激动不已。



在战斗的时候，玩家像挥剑一样用遥控器对画面里的敌人进行攻击，但是只能攻击到最前面的敌人。攻击方式有纵切、横切、斜切、突刺等等。突刺的威力比起其他方式要大一些，有时可以刺到后面的敌人(穿糖葫芦?)。在攻击敌人的同时，画面上剑形的气槽会逐渐积攒起斗气，满了之后可以按2号键发动必杀技。根据挥剑的方式不同，必杀技的种类也不一样。说起来，这部作品的延期，就是为了调整剑的灵敏度而不得不采取的无奈之举。因为Wii的感应器是红外线的，如果不调整双方的位置，那么操作灵敏度就会大大下降。Square Enix用了超过半年的时间调整，使游戏的操作变得更加得心应手。在防御的时候，盾牌的耐久度用百分数表示。在遭受敌人攻击之后，盾牌会受到损伤。主人公可以在战斗的时候带上一名同伴，同伴的作用主要是用魔法来辅助主人公的攻击。对于同伴，可以用AI方式让他们自动战斗，或者直接下达指令。同伴的魔法与主人公的剑可以配合，使用合体必杀，同时同伴也消耗MP。

游戏的经验值与小徽章的收集与前作基本相同。不过这次负责回收徽章的是一个戴着王冠的猫，名字叫“メダルにゃん”。前作里是没有金钱设定的，这次则完全按照DQ系列的规则，玩家打倒怪物可以获得金钱，在镇子里可以购买武器、防具和装饰品等装备，以及各种道具。为了防止玩家在冒险中全灭而导致金钱减半（DQ系列的老规矩），镇子里还有专门存储金钱的银行存在。玩家装备的剑可以在武器屋里强化，但是必须支付一定的费用，以及提供合成用的特定素材。在强化之后，玩家就可以使用各种厉害的必杀技了。由于机能的补足以及存储容量的扩大，本作从正统DQ里吸取了不少要素，如获得经验值升级，调查草地有时可以获得物品等等。和上一代剑神一样，在通过一关的时候，玩家可以得到评价。评价和通关时间、打倒怪物数、最大连击数、攻击命中率、完全防御率等有关。这些点数汇总之后的综合评价有5个等级，从低到高分别为C、B、A、S、EX。根据评价的不同，玩家们可以得到不同的东西作为奖励。游戏中的迷你游戏有多个。如DQ2里的“抽签”（用挥动遥控器的方式决定），在短时间内砍杀100个史莱姆的“史莱姆100”，在“史莱姆100”中如果砍到爆弹岩的话，剑就在短时间内无法使用。



《假面女王与镜之塔》是DQ剑神系列目前发展得最成熟的一作（虽然总共只有两作……），玩家使用Wii的操纵方式，在游戏的时候体会到了与以前不同的感觉。但是不管怎么说，这个DQ毕竟是非正统的作品，而SE把DQ系列的正统续作制出在DS上，也在很大程度上使Wii版的DQ受到了限制。也许是当初SE没料到Wii的销量会如此一路走高，否则假如DQ9出在Wii上而剑神做在DS上，也许会是另外一个惊喜。

EMBLEM of GUNDAM
エンブレム オブ ガンダム

文/月莺

NDS	BANDAI	2008年5月1日
	SLG	5040日元/1人
高达纹章		512M



系统菜单说明

战斗准备画面

マップ确认	了解地图区域和属性和队伍情报等。
オリジナル队编程	编程原创队伍。
强化メニュー	购买原创队需要的东西。第一项是购买驾驶员，二是购买战斗单位，三是卖出，四是强化。
作战内容确认	查看胜败条件。
シナリオチャート	查看剧本路线。
セーブ	记录。
战斗开始	战斗开始。



大地图画面

ターン终了	我方回合结束。
作战内容确认	查看胜败条件。
シナリオチャート	查看剧本路线。
セーブ	记录。
ギブアップ	回到本关开始。

战斗单位数据

攻战	进攻时计算的战力。
防战	防御时计算的战力。
移动	移动力。但是整个队伍以移动力最低的单位计算。
消费	移动消耗的资源。战斗消耗是消费值的三倍。
补给	每回合开始时提供的物资量，基本只有母舰才有。
机动	决定被击破时的顺序,从低到高。
MS特殊能力	大部分MS都会有擅长的区域属性,比如在格斗地形“攻战”300%,射击地形“防战”200%……之类,根据机体特性发挥最大战力是制胜关键。

黄宣棋	看着家中三四十本的PG，以及自己的初三课本，愿所有喜欢掌机的人都一帆风顺！（中考后我会回来的！）
读者资料	男，16岁，福建省惠安广海中学310班，362100

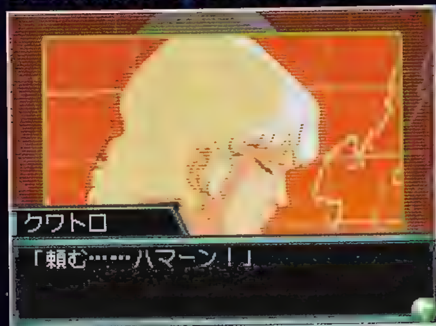
流程攻略

STAGE1 オープニングセレモニー

胜利条件： 敌全灭或坚持2回合

败北条件： 自军全灭

攻略要点： 那么开始游戏系统说明。游戏只能使用联邦，开始吉翁舰队奇袭我方飞机。战斗的结果是根据“战力”的比率来计算出来的，战力又分“攻战”和“守战”，攻击方战力用攻战计算，防御方战力用守战计算，大部分情况队伍的攻战力都高于守战力。然后开始讲解队伍模式，一个地图内敌我最多可以编10个队伍，一个队伍最多10台机体和2名驾驶员。复数队伍在一个战区的时候可以用左右选择要控制的队伍。队伍根据移动能力能进入接临的战区，如果那个战区有敌队伍存在就会发生战斗。与复数队伍战斗时，战斗顺序是防守队伍的战力从弱到强，所以弱小队伍是很不利的，大部分都会被提前消灭。编队还有个技巧教给大家，那就是今后可能出现要编的部队不在一个地图，虽然移动后出现行动完毕状态，这时也是能编队的，不过是不能移动已经行动完毕的队伍的人物和机体，只能塞人或塞其他未行动队的MS，这样能节省1个回合，至关重要。这一关基本不会达成失败条件，慢慢去熟悉系统吧。

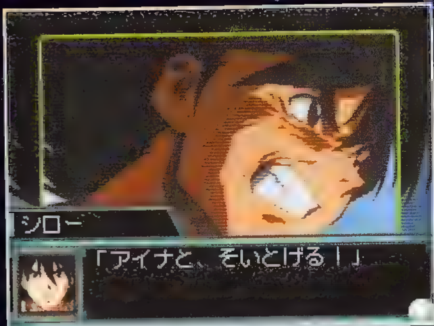


STAGE2 小さな戦い

胜利条件： 敌全灭

败北条件： 自军全灭

攻略要点： 这一关开始剧情中出现一个视点系统，游戏剧情阶段可以选择一个新鲜的切入点观察故事，这个观点多半是旁观者的评述。然后视点对应一个群集的人物的等级，选择那个



视点的话，对应群集的人物就会升级，这是本游戏唯一的升级方式。高达头图标就是让白色木马队的人升级，一次2级。扎古头图标是让夏亚卡缪类升级，一次2级。殖民地图标就是宇宙势力人物的升级，一次1级。地球图标就是让地球势力的人物升级，一次1级。因为不能选吉翁，所以要是给夏亚卡缪升级的话会让战斗变得困难，真是奇怪的系统。

战斗开始后是对移动后战斗的说明，非常简单就不多说了，战斗是必胜的。

STAGE3 ホワイトベースを护れ

胜利条件： 敌全灭

败北条件： 自军全灭

攻略要点： 编成教学。编成是这个游戏最重要的系统之一，一定要纯熟地掌握。一个区域内拥有复数队伍的场合，就应该采用编成指令。编成能将一个队伍分成几个小队，也能让几个小队编入一个小队。一般情况下都是让战力集中起来才最好，所以记得把强大机体编入一个小队。本关就是可以将高达和飞机编入一队，提高阿姆罗战斗力和生存能力。机体有个属性是“机动”，这个属性并不决定队伍的强弱，而是决定谁先死（汗），机动低的单位会被排在前方，如果队伍损失优先损失机动低的单位。一个区域编队后，该区域所有队伍都是行动完毕状态，如果有不参与编队的队伍就提前行动。战斗开始后让阿姆罗队编入飞机，就能轻松获胜。

STAGE4 补给战

胜利条件： 敌全灭

败北条件： 自军全灭

攻略要点：这一关也还是教学关卡，主要指导玩家补给物资这个概念。为了方便看不懂日文的玩家，月莺在这再详细解释一次。物资全部部队共通使用，每次移动和攻击都会消耗物资。消耗量在MS界面有显示，战斗就是现实的消耗量的3倍。如果物资不到消耗量那么部队战斗力减半。物资每个自我回合增加，增加量由全部部队的母舰补给量而定。如果母舰全灭就会导致无物资补给，这个时候只能重来了。



这一关敌人数量不少，而且还有增援、开始我们还是先编程，将剑鱼战斗机编入阿姆罗的部队，这样阿姆罗队就几乎无敌了。开始消灭夏亚，并且袭击母舰减少对方物资，然后就可以慢慢解决敌人。不过这时候白色木马的战力不强，注意走位，避免受到大部队攻击。

特殊战法“月莺啄米流”：

流派！啄米不败！王者之风，全新系列，天破侠乱，看吧，敌人全部没米吃！

实际方法就是,在今后大部分战斗中资源是十分重要的,那么我们究竟怎么利用这一点呢。假设我方一台MS或者消耗小的飞艇一次消耗4,战斗消耗12。而敌人主力10机编队,一次消耗180。你们知道应该怎么办了吗?就是今后编程1、2支主力部队后,把其余部队能编多少1机队就编多少,然后让1机队去引诱敌人主力进攻或主动进攻主力。这样我军资源消耗极少,敌人则已经耗得差不多了。不过并不是什么关卡都适用,在失败条件为“我方机体N台被击破”这个条件时,就要斟酌使用。这个战法比较无赖,所以月莺在后面流程中除非遇到比较困难的关卡,基本不会使用,而采用正常游戏方式,以正常手段削弱敌军资源。

STAGE5 テストステージ

胜利条件：5回合内让白色木马和高达在“卫星轨道”这个区域驻留1回合

败北条件：没有满足胜利条件或白色木马和高达被击坠

攻略要点：本关卡还算比较简易轻松的了，敌方部队并不多。开始将白色木马和高达编成一队，开始向目标地点前进。不必害怕出什么问题，阿姆罗和布莱德两人的技能是很强的，能让前来阻挠的夏亚偷鸡不成蚀把米。另外其实还有个隐藏胜利条件就是敌全灭，这个并不难做到，消灭夏亚后，去攻击北边不断增援的吉翁部队即可，这个胜利方式就是对前进路线的计算有点要求。至于钢坦克……一边凉快去。这一战结束后出现路线分支，本攻略走大家熟悉的《0079》》动画史实路线，选择了地球路线。

STAGE6 北米大战

胜利条件：坚持10回合或者敌全灭

败北条件：白色木马或初期配置的钢坦克被击破

攻略要点：这一关开始有些难度，剧情到了北美作战这一块。本关开始可以编辑原创部队，不过不要在这些破坦克飞机上花费太多钱，建议买萨乌斯·巴宁克(サウス バニング)，他拥有技能是吉姆操纵和非凡的指挥，能在后面吉姆成为主力后发挥极大战斗力。木马不能被击破，但是开始木马十分危险，只有1机，还因为角色原因不能将钢坦克编过去。所以开始先把分散的部队向白色木马靠拢，撑过第一回合后就给白色木马编入战斗力。另外也给钢坦克编入一些,然后就可以主动出击,消灭地图上的敌人。

STAGE7 キャリフォルニアの陥落

胜利条件：敌全灭

败北条件：白色木马被击坠。

攻略要点：从现在开始玩家要做好一定觉悟了，游戏开始渐渐困难起来。这关难度不小。开始白色木马队全部不能整编，这么松散的部队会



很容易被敌人歼灭的。所以一定要加入原创部队。原创部队不必购买太贵的，几台剑鱼飞机和61式坦克即可，不放心的可以编入一台钢坦克。开战后可以让阿姆罗去攻击下方敌主力，然后会发生剧情消灭一对飞机队，但是之后连战阿姆罗几乎必死无疑。不过能消灭一队是一队，减轻白色木马负担。原创部队移动到白色木马的地图，只要撑过一回合编队完成，那么后面就轻松了。实在不行就强化木马防战，加油使用SL大法吧。

STAGE8 メキシコ・ライン

胜利条件： 击破40台敌机

败北条件： 我方被击破20单位以上

攻略要点： 本关一定要配置两名购买来的驾驶员，不然战斗相当艰苦。推荐就是巴宁克，因为本关我方出现不少吉姆。敌人中出现著名的驾驶员兰巴，他驾驶的老虎确实厉害。更厉害的是他有个技能能让战斗损失–4，这让他很难出现战损。所以除非队伍够强力，不然只能用包围他的办法，任何队伍在无法后退的情况下后退的话就会全灭。主要让拥有驾驶员的主力部队来消灭敌人，其他最好躲在一边，不然容易达成败北条件。



重要战法“包围逼退”：

大家熟悉战斗后当然会发现每次战斗都有一定的“前进/后退”几率，这个几率似乎是以战力比来决定的。很多情况都会发生“前进”或“后退”。而在今后的游戏中开始出现一些棘手的敌人，他们拥有一种技能能让战斗损失–4，而这种敌人一般战力都很高，要造成他们的损失十分困难，称为“小强队”。能够对付他们的办法大致有三个，如下。

1、阿姆罗和卡缪这两名NT超强的驾驶拥有特技“闪光”，发动后能消除对方一个技能，如果能正好消除掉敌人损失–4的技能，那么就有造



成敌人损失的几率。但是缺点是并不是每次都能消除到那个技能，敌人小强队伍基本有2驾驶4个技能，几率并不高，也不可以SL，消除那个技能在该回合已经固定下来。即使运气不错成功了，也不会一次就能给与小队毁灭性打击，所以用起来比较靠运气。

2、让敌人部队陷入资源空虚状态，在战力–50%之后，可以有机会造成这种小强队损失，前提是我方主力战力很高。这种办法可以配合啄米流使用，不过并不是什么情况都适用。

3、那就是包围逼退流战术，这个战术就是利用游戏系统成功消灭这种打不死的小强队伍。假如在没有可以退后的位置的情况下被迫退后，那么这个队伍就会毁灭。运用类似啄米战术的多分队方法，分出几个1机移动高的小队，就能轻松包围小强队，然后他们就是瓮中之鳖了。大家要熟练掌握，后面的强敌就是这种讨厌的小强队。

STAGE9 二正面作战

胜利条件： 敌全灭

败北条件： 白色木马被击坠

攻略要点： 难度不错的一关，敌人很多，而白色木马开始又不能编队。所以这一关开始看原创部队的实力，最好给原创部队加个运输机，不然恐怕补给不够。开始全部部队向原创部队靠拢，白色木马能走2个地图，所以1回合就能到达，敌回合后敌人会集结在地图中央，在下一回合我们编制完成的原创部队作为先锋突击，白色木马则再编队，这样基本就安全了。吉翁ACE兰巴还是那么强，而且这次部队也多了，所以最好还是采取包围逼退战术。不久后阿姆罗驾驶高达增援。

STAGE10 マ・ライン

胜利条件： 初期运输机部队和白色木马队汇合

李胜	这期为什么不见菜团？宫本蒂尼也是啊。不会是走了吧？不要啊……（猴子：他们还在，请宽心）
读者资料	男，16岁，河南省开封市开封高中0920班，475000，QQ：394849268



败北条件：初期运输机部队或白色木马队被击坠

攻略要点：本关有点让人不愉快，纯粹就是比拼运气的关卡，比的是SL大法。开始注意不要让白色木马那边的部队前进进入森林，而是上方的废墟，那样能最快接触运输机部队。运输机则向下移动到河流中段，然后开始不断读记录吧！一定要让第一次和吉翁小飞机作战时运输机部队发生后退，这样就安全了，轻松过关。不然让吉翁的老虎队纠缠上的话，会导致运输机被击毁。另外有个办法就是主力部队配置一台运输机在第二回合开始救援，不过这样损伤不小，买来的机体坏了可就没了。月莺玩游戏就是喜欢省钱啊。

STAGE11 オデッサ作战

胜利条件：3回合内击破敌机40台以上

败北条件：没有满足胜利条件或阿姆罗被击坠

攻略要点：本次战斗算是相当简单的情况了。我方会有许多增援出现，我们需要做的就是尽快击毁敌机。开始让雷比鲁将军的两个部队移动到左下三个部队的区域，然后编为漫漫的三队。白色木马队则以木马和高达为主编成一队，留下凯一人开坦克。然后就在下一回合发起猛攻吧！但是本关资源十分缺乏，建议补上一两台运输机。

STAGE12 荣光の最后

胜利条件：白色木马在红叉位置停留3回合或者全灭敌人

败北条件：白色木马被击坠

攻略要点：到了这里大家熟悉了系统就变得轻松了。主要是开始我方部队集中，让吉姆队移动到白色木马的位置后开始大编队，把白色木马和高达吉姆这些MS都编1队，如此强的战斗力轻松横扫全部敌军。唯一的缺点是这一关我方补给舰少，可以适量加一两台运输机。

STAGE13 ジャブロ-攻防战 前篇

胜利条件：保持5回合内红叉地区不被侵入或敌全灭

败北条件：没有满足胜利条件或自军全灭

攻略要点：激动人心的大型战役再次降临。敌人部队多是飞行部队，数量多，补给也不少，所以有一定难度。开始让原创部队编入强人，然后开始编整配置在同一区域的三台陆战高达和陆战吉姆。下方那个靠近白色木马队的部队去和白色木马汇合。飞机部队和上方部队汇合。西边部队也因为有陆战GM有不少战斗力，赶紧汇合。之后的战斗就是注意预算对方可能出现的位置，注意敌人用战后的“退后”或“前进”迅速接近中心位置。一定要留下强力部队在中心做保护。夏亚队出现后时间也快到了，根本不必和他交战。

STAGE14 ジャブロ-攻防战 后篇

胜利条件：击破夏亚

败北条件：白色木马被击坠

攻略要点：希望快点过关的话，就开始让高达加入原创部队，留下不能移动的木马和陆战吉姆队合并增加防御力。其他零散的部队全部向后撤退集合重编，不然只是会成为敌部队的跳板。开始夏亚不会行动，击破所有上路部队后夏亚就会出动，他只有3台MS，根本不必怕他，让他不断去后悔“年轻犯下的错误”吧（笑）。之后有分支，继续走原作动画路线。

STAGE15 ホンコン夺还

胜利条件：消灭全部敌地面部队

败北条件：我方被击破14机以上

攻略要点：这一关十分让人无奈。失败条件还是非常容易就会达成的，因为我方有增援出现在右下角，而敌方水军主力特别喜欢呆在右下



角，这就会造成我军损伤增加。所以开始主力先不要编整，先向敌部队前进，这样敌部海上队就不会呆在右下角了。之后再编整，注意搭配我军驾驶员能力。敌人有一队老虎和一队大魔很强，注意减少损失。

STAGE16 ホンコン攻防战

胜利条件：消灭30台敌机

败北条件：我方被击破20台以上或在红叉区域发生战斗

攻略要点：老样子开始还是编队，敌人在下回合会开始进攻，编出一队主力负责消灭敌军。注意不要在红叉区域战斗。另外本关因为补给舰很少，所以资源缺乏，最稳妥就是出3台运输机帮忙。如果想省钱就编出一队强大的队伍，即使战力减半也是可以获胜的。



STAGE17 追击战

胜利条件：10回合内消灭40台敌机

败北条件：没有满足胜利条件或我方20机被击坠

攻略要点：本关位于地图右边的敌人主力数量相当多，不过实际上相当容易对付。开始先消灭2队敌人先锋，然后慢慢编整部队，时间很充足。之后移动到距离敌主力只有一格的地方，然后敌人开始前进。这时候派遣一队最强主力军突击对方身后，完成包围。最后就是让一个拥有技能“突击”的驾驶员带着部队攻击，一切都安静了。

STAGE18 补给战

胜利条件：10回合内侵入红叉地区或敌全灭

败北条件：没有满足胜利条件或自军全灭

攻略要点：所罗门的恶梦卡多在本作就是玩家的恶梦，他的两个技能加起来能让其所在部队受到的损害-5！简直就是黄金小强！加上卡多的部队由MA比格洛和里克大魔组成，以目前的队伍无法对其造成伤害，实在是太棘手了。唯一击坠他的办法就是将其包围后逼退，不过在本关地图有些麻烦。所以推荐直接占领月球过关就好。

STAGE19 中立国の悲しみ

胜利条件：击破敌方队伍A

败北条件：我方损失25机以上或敌方队伍A进入サイド6

攻略要点：终于到了0080的剧情，记得在这关购买高达NT-1，过了这个村可没这个店了。这一关吉翁方比较强，他们编队战斗力很高，移动也很快，驾驶员除了夏亚还有西玛。所以失败的原因很可能是我方被击坠数量到达25机。所以编队时候注意，铁球队编一队躲一边去，不然就会白白增加10机损耗。然后尽快接近敌队伍A就能胜利。

STAGE20 ドズル失策

胜利条件：敌全灭

败北条件：初期配置的白色木马被击坠

攻略要点：这关只是依靠白色木马队有点吃力，开始用原创部队给阿姆罗添加一些盾牌。现在这个时段对付大魔队倒是已经算轻松。要注意的是敌人的勇士队，他们拥有相当高的战力。

STAGE21 ソロモンの战い

胜利条件：16回合内占领红叉区域

败北条件：没有达成胜利条件或我军全灭

攻略要点：比预想的轻松太多了。比较棘手的只有位于所罗门的卡多部队，不过逼退他一样轻松胜利。队伍实力够强的话用跳板战术，攻击后不断前进到目的地，这样1回合就能达成胜利条件。

STAGE22 恐怖！机动ビグ・ザム

胜利条件：击破ドズル

败北条件：阿姆罗和斯莱嘉被击破

攻略要点：传说中的大扎姆登场，其性能的确十分恐怖，主要是I力场让最终损失-3，加上多兹鲁本人也有个损失-1，要击坠有点难度。最好还是采用包围逼退作战。编队时候分出主力和2队由行动快的飞机组成的队伍。主力开始清理掉附近的杂兵，并且先包围逼退一次烦人的卡多。然后就全力围攻大扎姆，加上大扎姆到达某区域后基本不会主动出击，又没有时间限制，所以玩家们可以慢慢料理他。

STAGE23 ア·バオア·クー

胜利条件：击破拉拉和夏亚

败北条件：阿姆罗被击破

攻略要点：夏亚和拉拉所在部队看起来数量不是很多，如果这样以为本关简单就大错特错了。本关地图很难采用包围逼退战术，夏亚队无比坚硬，美斯爱美号拥有损失-2的能力。要达成胜利条件需要一些计划。这一关能够买到Z的西布克，他有损失-4的技能，买了他以后主队根本无需担心。开始我们先开始攻击基连的战舰队，那里是吉翁唯一的补给。切断吉翁补给后还要将夏亚逼出阿巴瓦库的区域，不然120%的防御战力加成恐怕还是很难击破他。只有在宇宙区域并且夏亚队没有补给的情况才能顺利击破。至于卡多……随他去吧。

STAGE24 始まりの终わり

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方损失30机以上

攻略要点：终于到了0079的最后一关，难度相当相当大。这一关我方资源严重缺乏，可以斟酌情况多买几台补给舰。但是补给舰多了很容易受到敌人攻击导致损伤上升。这一关最关键就是卡多的消灭与否，卡多就是那万恶的存在啊，不愧是所罗门恶梦，他的队伍实力不弱，很难给与他伤害。在阿巴瓦库包围是十分困难的，卡多又打不死，他还能走2步，所以他活得越久我们伤亡越大。消灭他的办法是用阿姆罗的技能消除掉卡多损失-4的技能，尽快完成，一旦夏亚出并且战斗的话就会发生剧情，阿姆罗和夏亚消失。如果发生这种情况只能尽力包围卡多了。这关西布克是肯定需要的，早买早享受。过关后所有MS和驾驶员都折价返还点数。反反复复了一万遍的一年战争终于再次结束了，然后有Z高达和0083的分支，月莺走Z的幽谷路线。

STAGE25 苏るガンダム

胜利条件：10回合内侵入红叉位置或者敌全灭

败北条件：没有达成胜利条件或者我方全灭

攻略要点：终于来到了新的时代，开始剧情相当长，所以战前记得记录，不然又要看一遍。夏亚换上了他的新名字柯瓦特罗，终于可以使用夏亚了。可是他实力也并不怎么样，这款游戏最强的技能就是减少损伤的技能，可惜夏亚一个都没有，而且这次只有一点兵力要面对联邦的主力吉姆Ⅱ，比较吃力。还好可以买到卡缪和高达MKⅡ，卡缪有阿姆罗的那个闪光技能，能使战斗损失-2，那么对付那些杂鱼就足够了。但是在后面大部分时间卡缪都是直接出场，所以相当于买来只能提前用一次而已。

STAGE26 レジスタンス

胜利条件：击破敌方30机

败北条件：我方损失3机以上

攻略要点：你没看错，是损失3机以上。这关的确很难。敌人提坦斯中的杰利德队战力高达2000，而且杰利德本人又拥有损失-4的技能，可算一块难啃的骨头。于是我们必须注意开始的编制，原创部队买3台吉姆Ⅱ加上上一关的高达MKⅡ这4机出场，开始后让卡缪后撤和大部队汇合，汇合完毕后编制则将夏亚放过去，还有所有的MS和新型母舰阿嘉玛，其余人物全部放弃，只给他们一只战舰，完成编程。第二回合敌人开始向我方靠拢，然后我们主力出击，但是不要去理会那个该死的杰利德，对他造成损伤很困难。我们只打杰利德以外的部队，不断前进攻击，敌人资源就会很快用完，基本消灭得差不多以后，胜利条件也达成了。

STAGE27 ルナリアンとの取引

胜利条件：防守红叉区域15回合

败北条件：未达成胜利条件或我军全灭

攻略要点：到目前为止最困难的关卡，非常刺激。主要是防守实在是太困难了，我方军队少，主力少，还要防守3个位置长达15回合。而相反敌人数量多，MS都是Z高达中的主力量产，战力很强，还坏心眼地加装了SFF飞行器，让他们能移动2格地图，这让防守变得十分困难。如果按照以前的办法肯定会失败，开始绝对不能就地编制，因为让敌人退后的话，他们会直接退



后到红叉区域，第二回合就GAME OVER了。开始布局很重要，右边那队没有驾驶员的部队不要去增援中央，先将一队进入红叉区域，其余原地编制待命，他们乱动会导致敌人攻击防守比较薄弱的右边。



买下卡缪的女友花园丽（好邪恶的感觉），配上1台高达MK II和7台吉姆 II 成为原创军。开始战斗，首先中部让母舰阿加玛去占一个红叉，阿波利那队里克迪亚斯队去占另外一个红叉。然后主力开始编制，让原创队和卡缪汇合，调整战力让夏亚所在队正好低于卡缪主力队。然后第二回合上方敌军五个部队一起杀到，夏亚队的吉姆 II 一般都会被击毁，这样正好，留下里克迪亚斯让部队移动力变成2，SL到战斗后后退，退到下方峡谷这个区域。然后就是主力顶住攻击，杰利德会前进一格和夏亚正好错开。这时候不要犹豫，用夏亚袭击对方空虚的后方补给舰，消灭下方的以后再去攻击上方的补给舰。如此一来敌人就失去了补给，战力减半，让战局走向有利。然后用卡缪的主力先消灭原来位于地图上方莱拉的部队，最后的时候敌人物资应该为0了，杰利德那强大的部队无法移动，这时候包围他，然后用卡缪主力去将他逼退，就消灭了地图上全部敌人了。这关难度相当不错，是最体现整个游戏战略战术精髓的关卡，将过去所学的和积累的经验都全部用上了。

STAGE28 宇宙のロビン・フッド

胜利条件：击破敌方50队以上

败北条件：我方损失10机以上

攻略要点：到了Z高达剧情后明显变难了许多，本关也是非常棘手。Z高达后敌人战力很高，要在0079保持损失10机还可以，可是这关既没有强人可买，也没有强力机体的存在，要控制在10机以下相当不容易啊。如果按照攻略开始大家跟月莺一起省了不少钱的话，就买多几台里克迪亚斯吧。还是要尽可能躲开杰利德，跟这家伙打吃力不讨好，地图太大包围不起来，而且分散兵力的话很快就会损失超过10台了。

首先让卡缪慢慢跑回来，卡缪因为有个损失−2，所以可以在那慢慢削弱敌人，但是也要注意保持于主力的联系。本队编一队绝对主力和一队由里克迪亚斯组成的部队。主力负责引诱和拖延住该死的杰利德队。其他就尽量削弱敌人数量，并且保证自己损失不大。而且这一关我方资源匮乏，加一点补给舰是没有什么大用，还会减少我方原创部队MS量。尽可能让我方部队强到在没有资源情况下也不会有太大损失，注意不要太深入，敌人会有强力增援部队出现。最后就看各位运气了。胜利后还有旁白说：恭喜你，你展示了宇宙人民的斗志。好傻……

STAGE29 水の星のいただき

胜利条件：进入红叉区域驻留3回合或敌全灭

败北条件：初期配置的母舰阿加玛被击破

攻略要点：这一关就比前两关轻松多了，主要是地图小。虽然敌人数量是满满的10队，但是资源比较少，这对玩家很有利。开始编队完毕后，让主力避开杰利德，冲入敌后方袭击敌补给舰，等敌人资源用完后，就是砧板上的肥鱼，认我们鱼肉了。这样对付杰利德也很轻松了，没有资源情况让卡缪封印他的“损失−4”技能就能击破他，包围也很轻松，地图很小。



STAGE30 密林を灼く业火

胜利条件：击坠敌40机以上

败北条件：我方被击坠3机以上

攻略要点：从失败条件看起来很难，不过不用着急，这一关其实简单到就是不派遣原创部队也能获胜的程度。重点就是让卡缪和夏亚一队，

填满MS，然后就可以冲上去肆意蹂躏敌人了。本关也没有物资这个概念，所以不会出现弹尽粮绝的情况，放心地虐待小兵吧。新小强杰利德也在，不过不是特别恨他的话还是不碰比较好。啄米流绝对不能在此关卡使用。

STAGE31 强化人间のダンス

胜利条件：5回合内击坠敌30机以上

败北条件：没有满足胜利条件或我军全灭

攻略要点：这关看起来好似难度不错，其实却是目前最简单的一关。上方的精神力高达不必理会，击坠了凤也是1机的数量。开始把阿姆罗和卡缪编1队，队伍中是一台运输机和全部MS。敌人行动开始后你会发现敌大部分队伍仗着有飞行器全部集中到了下面的海上，有飞行器很了不起么？这样他们就死定了。我们让阿姆罗队移动过去，基本都能击破他们的飞行器，敌人MS就会因为地形原因全灭，超轻松就到达30机。



STAGE32 ホンコン・シティ

胜利条件：5回合内击坠精神高达

败北条件：没有满足胜利条件或我军全灭

攻略要点：这一关唯一要注意的就是不要在射击地形受到精神高达攻击，如果只是格斗地形，消灭凤还是很轻松的。如果觉得敌人杂鱼烦人，开始让阿姆罗队直接下去攻击小岛上的敌人。除了飞行老虎的部队外，那些有飞行器的部队都会因为飞行器破坏无法后退，直接全灭。

STAGE33 天空への階段

胜利条件：击破敌绿色运输机或者精神高达

败北条件：我方初期运输机或者卡缪被击坠

攻略要点：本次战斗十分轻松，因为敌人部队很多，资源却很少，他们仅仅是移动都很难支撑。开始原地待命，我方有很多飞行器，可以采用啄米消耗战术，分出许多队的飞行器做盾牌。本关又有许多海上区域，方法同上32关。公益广告：好孩子不要在海上玩滑板。

STAGE34 キル・キル・バン・バン

胜利条件：击破敌30机以上

败北条件：我军被击破15机以上

攻略要点：没什么特别的难点，只是第二回合会有杰利德增援。敌人很集中，就编一队强大的部队去和他们玩吧。

STAGE35 月を击つ流星

胜利条件：战领敌人红叉据点

败北条件：我方红叉据点被侵入

攻略要点：开始编整部队，如果希望战斗轻松点就动用啄米消耗战术，编出2队主力以后其他全部1机1队。敌行动回合烦人的捷利德会先攻过来，他的MS攻战还是很强的，所以就让他消耗资源。第二回合我们行动时敌人资源也差不多了，一口气攻过去就是胜利。西北的跑得很快的亚扎队在遇到卡缪以后会发生剧情被消灭。

STAGE36 ダカールを横目に

胜利条件：10回合内击坠敌母舰队

败北条件：没有满足胜利条件或我军全灭

攻略要点：开始编一队强力队伍，等待敌军行动。第二回合对方母舰会裸露出来，用攻击前进的方式可以1回合收工。

STAGE37 金色の狙击手

胜利条件：5回合内柯瓦特罗和初期配置的百式生存

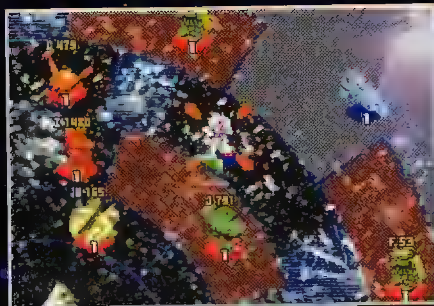
败北条件：5回合内柯瓦特罗和初期配置的百式任意被击坠

攻略要点：值得注意亚扎开的那三台MS，它们能让我方驾驶员技能失效，看起来很棘手，其实不难对付，因为亚扎被分配了个倒霉的技能



汪洋 《艾的罗曼史》让我想起小时候玩掌机游戏的经典回忆。

读者资料 男，18岁，浙江省杭州市三塘沁园，310014，QQ：645508097



"退后"，交战他肯定会退后，加上地图很好包围对付他只要分几队SFF飞艇即可。

STAGE38 里切りの宇宙

胜利条件： 初期配置阿加玛母舰侵入红叉区域

败北条件： 初期配置阿加玛母舰被击坠

攻略要点： 将原创部队和初期的阿加玛母舰整合，然后不管其他敌人直冲目的地就可以了。

STAGE39 胜者なき战い

胜利条件： 击坠敌100机以上

败北条件： 我方被击坠50机以上

攻略要点： 敌人很多，但是补给舰太少了。而我方又太强大了,有哈曼带着一堆新型机加入。本关可以买Z高达了，这时候已经没有几关了，随便买吧。月莺一口气买了7台Z高达……使得这一战就是一场虐杀。开始编队，第二回合用强力军团穿越奇袭对方母舰，没有了母舰以后敌人是一滴补给都没了，这时候随便打。西洛克会增援，他就是因为有损失-4的技能难对付点，多编队包围他就好。月莺打得太猛把地图上全部敌人都灭了才够88台，居然过关了……

STAGE40 荣光の落日

胜利条件： 占领红叉区域或敌全灭

败北条件： 我方全灭

攻略要点： 敌人跟前几关根本不能比。随便编个强队就能杀过去。Z高达多几台战力轻松9999了，无人可挡。

STAGE41 女神たちの战场

胜利条件： 敌全灭

败北条件： 柯瓦特罗或初期配置的百式被击破

攻略要点： 又到了一关难度极高的关卡，其实这是本游戏真正的最后一关。这一关敌人太强了，不愧是哈曼大人的部队，每队战斗力都十分高，而且还有亚扎队那会消灭我方多达3个技能的队伍；杰利德那小强一般打不死的队伍；精神力高达MK II攻战极高，也有损害-3的技能；哈曼本人也是强大无比，但是相对其他人反而好对付。而且敌方还不断有援军在右下出现，真是雪上加霜。绝对不要试图和这种敌人硬碰硬，绝对会让你哭不出来。

买上至少5台Z高达吧！这样会让战斗稍微轻松点。开始让布莱德的母舰队后撤，如果补被中断那就必败无疑了。然后编主力队让初期配置的百式进入Z高达群中，配上卡缪的损失-2保护还有加上夏亚的指挥，攻战力肯定超越9999，可是即使这样也很难对上述那些强得过分的队伍产生大伤害。这样编队防战力并不算太高，被那些强人攻击会出现损失。花和另外编一队移动力高的队伍，编入一台阿加玛。右边队伍就编一队移动2的里克迪亚斯，其他杂鱼分成几个1人小队准备使用豚米战术。



敌方行动首先哈曼会先来招呼你，战斗后最好能让哈曼退后，她会退到上方地图。第二回合我们就用突击前进法从上方前进，回避正面几个超强组合，伺机靠近敌人后方。第三回合就可以攻击敌人后方补给舰，袭击补给舰是获胜必须条件。然后马上用豚米战术消耗敌人资源。注意不要让主力停留在精神力高达MK II进攻范围内，她攻战太高了，尽量先主动攻击她一次。等敌人资源耗尽后就是胜利。

STAGE42 归るべき处

胜利条件： 敌全灭

败北条件： 自军全灭

攻略要点： 与其说最后一关不如说是END演示，卡缪一人搞定全部敌人，就是看动画而已。游戏到此通关了。通关后用掉的点数折价返还，记录会多个星，就应该没有其他什么新要素了。



全称号获得条件一栏（下）

称号名	获得方式
偽り	15只砦蟹讨伐
救世主	15只老山龙讨伐
英雄	15只霸龙讨伐
龙杀し	15只黑龙讨伐
龙骑士	15只红黑龙讨伐
龙帝	15只祖龙讨伐
深远	15只浮岳龙讨伐
碎冰	15只崩龙讨伐
ブルー	40只蓝速龙王狩猎
スノー	40只白速龙王狩猎
グリーン	40只黄速龙王狩猎
クリムゾン	40只红速龙王狩猎
ファング	40只野猪王狩猎
レッド	40只大怪鸟狩猎
パープル	40只毒怪鸟狩猎
イエロー	40只沙龙王狩猎
ヴァルキリー	40只雌火龙狩猎
ホワイト	40只电龙狩猎
ウォーター	40只水龙狩猎
ハート	40只一角龙狩猎
デザート	40只角龙狩猎
シャドウ	40只岩龙狩猎
フレイム	40只铠龙狩猎
サンダー	40只麒麟讨伐
ブラック	40只黑狼鸟狩猎
シールド	40只盾蟹狩猎

称号名	获得方式
ブレード	40只镰蟹狩猎
アイス	40只雪狮子狩猎
ピンク	40只桃毛兽狩猎
ボス	40只金狮子狩猎
ソウル	40只雄火龙狩猎
ワイルド	40只轰龙狩猎
テラー	40只奇面王狩猎
レディ	40只女王虫狩猎
ソニック	40只迅龙狩猎
オレンジ	40只眠鸟狩猎
マグマ	40只熔岩龙狩猎
サイクロン	20只钢龙讨伐
サイレント	20只霞龙讨伐
カイザー	20只炎王龙讨伐
エンプレス	20只炎妃龙讨伐
フェイク	20只砦蟹讨伐
エンシェント	20只老山龙讨伐
タイクーン	20只霸龙讨伐
ドラゴン	20只黑龙讨伐
カラミティ	20只红黑龙讨伐
アンセス	20只祖龙讨伐
ダンディ	20只浮岳龙讨伐
ブリザード	20只崩龙讨伐
青爪	50只蓝速龙王狩猎
白雪	50只白速龙王狩猎
碧牙	50只黄速龙王狩猎

梁志杰　想玩GAME，没有PSP，唯有看PG。
读者资料　男，19岁，广东省云浮市新兴县水台镇

称号名	获得方式
红毒	50只红速龙王狩猎
猪突	50只野猪王狩猎
赤鸟	50只大怪鸟狩猎
闪光	50只毒怪鸟狩猎
沙尘	50只沙龙王狩猎
龙姬	50只雌火龙狩猎
白暗	50只电龙狩猎
激流	50只水龙狩猎
一角	50只一角龙狩猎
双魔	50只角龙狩猎
隐岩	50只岩龙狩猎
炎山	50只铠龙狩猎
王者	50只雄火龙狩猎
雷神	50只麒麟讨伐
黑狼	50只黑狼鸟狩猎
坚盾	50只盾蟹狩猎
锐剑	50只镰蟹狩猎
刚力	50只雪狮子狩猎
道化	50只桃毛兽狩猎
金色	50只金狮子狩猎
轰虎	50只轰龙狩猎
奇面	50只奇面王狩猎
毒	50只女王虫狩猎
瞬杀	50只迅龙狩猎
飞脚	50只眠鸟狩猎
溶岩	50只熔岩龙狩猎
暴风	30只钢龙讨伐
锈びた	40只钢龙讨伐
爆风	50只钢龙讨伐
千彩	30只霞龙讨伐
炎帝	30只炎王龙讨伐
皇女	30只炎妃龙讨伐
动砦	30只砦蟹讨伐
封龙士	30只老山龙讨伐
霸王	30只霸龙讨伐
灭龙士	30只黑龙讨伐
龙王	30只红黑龙讨伐
龙神	30只祖龙讨伐
浮岳	30只浮岳龙讨伐
崩坏	30只崩龙讨伐
リーダー	75只蓝速龙王狩猎
ピュア	75只白速龙王狩猎
ヒール	75只黄速龙王狩猎
ディープ	75只红速龙王狩猎
ダッシュ	75只野猪王狩猎
ファイア	75只大怪鸟狩猎
ランナー	75只毒怪鸟狩猎
ダイバー	75只沙龙王狩猎
ルナ	75只雌火龙狩猎
ボルト	75只电龙狩猎
プレッシャー	75只水龙狩猎
シングル	75只一角龙狩猎
デビル	75只角龙狩猎
ハーミット	75只岩龙狩猎

称号名	获得方式
ブレス	75只铠龙狩猎
ソル	75只雄火龙狩猎
ライトニング	75只麒麟狩猎
ウルフ	75只黑狼鸟狩猎
プレス	75只盾蟹狩猎
スラッシャー	75只镰蟹狩猎
パーティー	75只雪狮子狩猎
ハラペコ	75只桃毛兽狩猎
スーパー	75只金狮子狩猎
マッスル	75只轰龙狩猎
ブラッド	75只奇面王狩猎
バグ	75只女王虫狩猎
ライバル	75只迅龙狩猎
バード	75只眠鸟狩猎
バーン	75只熔岩龙狩猎
ミラージュ	40只霞龙讨伐
エンペラー	40只炎王龙讨伐
ロイヤル	40只炎妃龙讨伐
マグニチュード	40只砦蟹讨伐
オーバー	40只老山龙讨伐
ブレイブ	40只霸龙讨伐
ドラグーン	40只黑龙讨伐
メテオ	40只红黑龙讨伐
オリジナル	40只祖龙讨伐
バキューム	40只浮岳龙讨伐
ドリル	40只崩龙讨伐
亲分	100只蓝速龙王狩猎
团长	100只白速龙王狩猎
策士	100只黄速龙王狩猎
首领	100只红速龙王狩猎
冲击	100只野猪王狩猎
先生	100只大怪鸟狩猎
乱舞	100只毒怪鸟狩猎
地底	100只沙龙王狩猎
乙女	100只雌火龙狩猎
雷光	100只电龙狩猎
恶魔	100只水龙狩猎
夸り	100只一角龙狩猎
勇气	100只角龙狩猎
幼	100只岩龙狩猎
炮击	100只铠龙狩猎
飞龙	100只雄火龙狩猎
一闪	100只麒麟狩猎
孤高	100只黑狼鸟狩猎
阁下	100只盾蟹狩猎
将军	100只镰蟹狩猎
铁腕	100只雪狮子狩猎
お气乐	100只桃毛兽狩猎
鬼	100只金狮子狩猎
暴れん坊	100只轰龙狩猎
死神	100只奇面王狩猎
女王	100只女王虫狩猎
迅雷	100只迅龙狩猎
睡眠	100只眠鸟狩猎

许健	各位小编们，你们的女朋友是否特别支持你们玩游戏？（具体讲一下）
读者资料	翔武：跟女朋友在一起还是尽量随着她的喜好吧，如果对方对游戏没什么兴趣，你就少玩点。

称号名	获得方式
热血	100只熔岩龙狩猎
幻惑	50只霞龙讨伐
帝王	50只炎王龙讨伐
圣女	50只炎妃龙讨伐
激震	50只砦蟹讨伐
超越	50只老山龙讨伐
王道	50只霸龙讨伐
宿命	50只黑龙讨伐
绝望	50只红黑龙讨伐
传说	50只祖龙讨伐
修罗	50只浮岳龙讨伐
奇迹	50只崩龙讨伐
テンペスト	60只钢龙讨伐
飞翔	70只钢龙讨伐
クイーン	有体型大小的怪物全部银冠以上
キング	有体型大小的怪物全部金冠
チキン	有体型大小的怪物全部小金冠
プロフェッサー	全部亚种和稀有种狩猎(黑龙一家除外)
生け捕り	捕获所有可以捕获的怪物
击坠王	全部大连续狩猎制霸
运び屋	一次搬运任务点数在5000以上
密林	密林的任务通过20次
砂漠	沙漠的任务通过20次
沼地	沼地的任务通过20次
雪山	雪山的任务通过20次
火山	火山的任务通过20次
森丘	森丘的任务通过20次
古塔	古塔的任务通过20次
树海	树海的任务通过20次
ジャングル	旧密林的任务通过20次
ヴォルカニック	旧火山的任务通过20次
サンド	旧砂漠的任务通过20次
ボンド	旧沼地的任务通过20次
案内人	任务通过次数超过100
探求者	任务通过次数超过1000
黑带	个人演习斗技训练任务用全武器通过
达人	个人演习特别训练任务用全武器通过
强者	个人演习G级训练任务用全武器通过
教官	集团演习的任务全武器通过
ベイグラント	工会点数获得GP 10
ストレンジャー	工会点数获得GP 400
ルーキー	工会点数获得GP 800
ウォーカー	工会点数获得GP 1600
シーフ	工会点数获得GP 2800
ビースト	工会点数获得GP 4400
ファイター	工会点数获得GP 6400
ウォーリア	工会点数获得GP 8800
バーサーカー	工会点数获得GP 11600
マーシナリー	工会点数获得GP 14800
アーチャー	工会点数获得GP 18400
ベテラン	工会点数获得GP 22400
アタッカー	工会点数获得GP 26800
アイアン	工会点数获得GP 31800
ブレイカー	工会点数获得GP 37400
サムライ	工会点数获得GP 43600
スナイパー	工会点数获得GP 50400
アサシン	工会点数获得GP 57900
グランド	工会点数获得GP 66100
バスター	工会点数获得GP 75000
ストライダー	工会点数获得GP 84600
セイバー	工会点数获得GP 95000
スレイヤー	工会点数获得GP 106200
ガーディアン	工会点数获得GP 118200
ロード	工会点数获得GP 131200
ブレイヴァー	工会点数获得GP 145200
チャンピオン	工会点数获得GP 160200
ヒーロー	工会点数获得GP 177200
モンスター	工会点数获得GP 197200
レジェンド	工会点数获得GP 1000000
へたれ	退出任务的次数超过50次
こしぬけ	退出任务的次数超过100次
アングラー	用青蛙将水龙钓上过
ソード	入手困难的片手剑派生的最终型武器4把入手
ブレイド	入手困难的大剑派生的最终型武器4把入手
ランス	入手困难的长枪派生的最终型武器4把入手
ハンマー	入手困难的锤派生的最终型武器4把入手
デュアルソード	入手困难的双剑派生的最终型武器4把入手
ライトボウガン	入手困难的轻弩,除稀有度6以上最终型武器4把入手
ヘビィボウガン	入手困难的重弩,除稀有度6以上最终型武器4把入手
カタナ	入手困难的太刀派生的最终型武器4把入手
ボウ	入手困难的弓派生的最终型武器4把入手
ガンランス	入手困难的铳枪派生的最终型武器4把入手
ホルン	入手困难的狩猎笛派生的最终型武器4把入手
ウエポン	上面武器入手相关的11个称号获得后
ヘッド	剑士用稀有度9以上的头防具3个制造
ボディー	剑士用稀有度9以上的体防具3个制造
アーム	剑士用稀有度9以上的腕防具3个制造
ウエスト	剑士用稀有度9以上的腰防具3个制造

谢焕育 读者资料

将小编分类，腐：露琪、暗凌；吐槽：库巴；腹黑：翔武；猴子不算“人”，不分了。

翔武：露琪和暗凌不腐，充其量是宅属性；库巴吐槽能力还不够；猴子此刻泪流满面。

称号名	获得方式
レッグ	剑士用稀有度9以上的脚防具3
	个制造
アーマー	以上5个称号获得后
マスク	剑士用稀有度9以上的头防具5
	个制造
メイル	剑士用稀有度9以上的体防具5
	个制造
ガード	剑士用稀有度9以上的腕防具5
	个制造
コート	剑士用稀有度9以上的腰防具5
	个制造
ブーツ	剑士用稀有度9以上的脚防具5
	个制造
マニア	全防具相关称号获得后
ファーマー	农场设施扩张"田のウネ+2
フィッシャー	农场设施扩张"钓り用栈桥+2"
机械机关	农场设施扩张"投网マシーン"
采掘王	农场设施扩张"采掘ポイント+3"
ブレイク	农场设施扩张"采掘ポイント+4"
ボマー	农场设施扩张"爆弹采掘"
虫捕大名	农场设施扩张"虫の茂み+3"
ムシ	农场设施扩张"虫の茂み+4"
叩き屋	农场设施扩张"虫の木"
キノコ	农场设施扩张"最高级キノコ
	の木"
ハニー	农场设施扩张"改良型ハチの
	巢箱"
探险家	农场设施扩张"トレニャーの船"
旅人	探险猫1500点冒险10回
フリーダム	探险猫1500点冒险50回
ドリーム	探险猫1500点冒险100回
アイルー	雇用的猫厨合计等级15以上

称号名	获得方式
キッチン	雇用的猫厨合计等级25以上
ブリーダー	雇用的猫厨合计等级35以上
料理人	雇用的猫厨合计等级45
野良	雇用的所有随从猫亲密度在12
	以上
オトモ	雇用的所有随从猫亲密度在26
	以上
ヒトメボレ	雇用的所有随从猫亲密度在39
	以上
ラブ	雇用的所有随从猫亲密度在52
	以上
爱	雇用的所有随从猫亲密度在65
デレデレ	随从猫技能全部开放
トレジャー	全探险任务金冠获得
冒险者	探宝任务获得所有工会卡上显示
	的宝物
パーフェクト	获得第一页所有勋章
コンプリート	获得所有勋章
やりこみ	游戏时间超过100小时
大富豪	所持金超过200000z
セレブ	所持金超过999999z
贤者	调和列表全部开启
おしゃれ	S系防具可以颜色变更后生产可
	变色防具
モデル	XZ系防具可以颜色变更后生产可
	变色防具
お得意样	G系武器多数生产
ココット	下载特典获得
ジャンボ	下载特典获得
ミナガルデ	下载特典获得
ドンドルマ	下载特典获得
マガジン	下载特典获得



陈建宇	放学玩DSL也会被老师没收……极度郁闷中。
读者资料	男，16岁，四川省隆昌县金华路

由20年前的诗引发的悲剧再度发生

探偵 神宫寺三郎 DS

きえないこころ

NDS	Arcststemworks	2008.04.24
	AVG	1人/3990日元
侦探神宫寺三郎 永不消失的心		512M



新宿的歌舞伎街，这里流淌着各种各样的回忆，希望、憧憬，还有欲望、嫉妒、复仇，我就在这里，接受着各种各样的请托。因为我相信，既然有黑暗的存在，那这个世界也必然有光明的一面，当黑暗过去后，光明亦必将到来。

就在我抱着这样的念头胡思乱想时，事务所的大门忽然被敲响了。

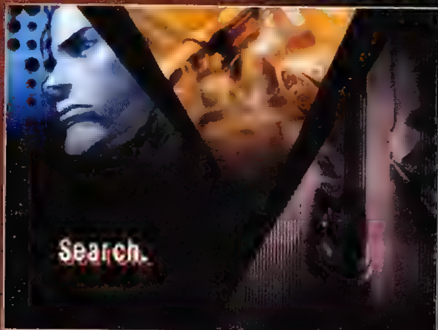
洋子，我的助手，带着美丽的微笑迎了上去。

这次的依赖人名叫松田武史，35岁，单身，目前无业中。令我奇怪的是，就像是长时间在黑暗中生活着一样，他那双眼睛，毫无生气。

"我有一个妹妹叫德永纱织，20年前，当她读小学6年级的时候，自杀了……我希望调查原因。"

不知为何，从松田的话中，感觉到一种奇妙的不自然，既然是妹妹，那么两人的姓氏为何不同？

"啊，忘了说明。"松田解释，"我读中学时，也就是妹妹纱织读小学4年级时，纱织的母亲昭子和我的父亲幸夫离婚了，然后和一个名叫德永靖的人再婚，所以妹妹改姓了德永。"



"20年前的一个深夜，妹妹一个人偷偷潜入新宿中央小学，然后，从学校的屋顶上跳了下来……"

松田告诉我，纱织被发现的时间是次日的清晨，警方宣布的原因是自杀，虽然松田也做过有限的调查，但一无所获。

"最后，还有一个疑问。"我看着松田，"为什么，直到现在才想起来调查妹妹自己的原因？"

松田忽然陷入了沉默，不过，当我将怀里的烟草拿出点燃时，他的神情变了，嘴角露出一丝不易觉察的微笑。"一定是这个让你想起了美好的事情了吧。"我慢慢地诱导。

"是的，我的父亲……"

"那他一定也是'个中同好'了？"

"父亲他……半年前已经去世了。"

说到这，松田也从兜里掏出香烟，一边回忆起来："实际上，纱织自杀后，母亲像追随着她一样，也很快自杀了。父亲整日酗酒，为了养活父亲，我没有继续读书，很快找了份工作干了起来。因为工作繁忙，所以也没有过多去关心父亲的事，再后来，父亲年老体弱，没过多久便去世了。我们这个家，就忽然只剩下我一个了……"

"所以，促使我的家族走向没落，最初的原因就是妹妹的自杀，所以，我才想要追查。"

松田拿起笔，在纸写下了纱织继父德永靖的住址，离开事务所前，他还交给我一箱东西。

"这是妹妹的遗物，接下来的，就拜托你了。"

我和样子整理了那一箱物品，无非是一些教科书、笔记本、照片之类的东西，忽然，我发现

了叠在一起的几张纸，那是纱织写的诗，从文笔上看，小小年纪竟然竟描绘这样优美的句子，真让人有点吃惊。

在纱织的毕业纪念册上，记录了大概是和她关系较好的5个人：齐藤千春、城山つかさ、东间望、大越沙耶子、稚名由贵。我将齐藤的住处交给洋子调查，自己则前往德永靖的住所。

正如松田见到的那样，这里丝毫感觉不到有人居住的气息，陈旧的房屋已满是灰尘，屋前的邮箱里塞满了垃圾信件。

与此同时，洋子那里也进展得不顺利，齐藤家外出未归，洋子只好先前往城山家探听情况，但表明身份后却遭到城山粗暴拒绝。无奈下，洋子只好前往下一个调查地点——大越沙耶子的住所，此时的沙耶子已经结婚并改名横川沙耶子。不过，她告诉洋子一条信息，和纱织关系更好的是东间望和稚名由贵，而且三个人经常在一起作诗，“找她们打听打听应该更合适。”



从洋子处得到情报后，我独自一人来到东间望的住所，门牌上写着“东间晃治”，我按动门铃后，出来的是一位年纪约60岁上下的男人，我猜测大概是望的父亲。我自称望的小学朋友的亲戚，希望向望打听小学朋友纱织的事情，但是是，望的父亲仿佛怀有很强的戒心，拒绝了我的请求。

正无计可施时，突然接到洋子打来的电话，两个人合计了一下，决定先到稚名由贵的住处看看情况。敲门之后，我以纱织亲戚的身份终于赢得稚名的信任，不过，当我们一提到纱织和她俩作诗的事情，稚名立刻态度生硬地关上了门。

“不如换一个人再去一次东间望的住宅吧。”我提议，刚才我用望小学朋友的亲戚身份遭到拒绝，也许换一个人用另外的身份就能获得情报也不一定。

洋子欣然接受了我的提议，幸好，在得知是侦探事务所在对20年前的事件进行调查后，东间晃治的态度也缓和下来，并建议我们等待在新宿中央小学做老师的望明晚回家后亲自询问。

眼看时间还早，我和洋子又一起返回城山住处，以侦探的身份调查纱织自杀事件，虽然一开始城山的态度强硬又蛮横，但是，在我的层层追问下，她终于流露出作为女人柔弱的一面，坦陈了内心的痛苦，关于欺负纱织的事……

“事情发生在4年级，休息的时间，她一个人趴在桌子前写诗，也不和大家一起玩耍，于是我就欺负她，不过，到6年级的时候，我们已经是好朋友了。”

虽然受到过城山的欺负，不过那已经是自杀前2年的事了，我想这构不成纱织自杀的理由。

返回事务所前最后到齐藤居住的两层公寓碰碰运气，没想到这家人已经返家了，应门的是一个年纪大约50岁上下的女性，我谎称自己是千春的小学同级生，前来找她商量同学会的事务，原来，女性正是千春的母亲，而千春也已经结婚，取得信任后，我便向她打听起纱织自杀的情况来。

“纱织的诗写的很好。”千春的母亲微笑着，“还入选了赛诗会呢，这孩子，真了不起。”

为收集情况累了一天的我和洋子在黄昏返回了事务所，看来，很多当年的有关者都提到了纱织的诗，我好奇地拿起了那三页纸，“开始和结束”，“归属”……看诗歌的题目，都是充满了灰暗色调的作品。

正感到奇怪时，松田又来到事务所，“你看看这个。”我把纱织命名为“开始和结束”的诗歌递给他，“有什么不自然的地方吗？”

“啊？”

松田仿佛小小地吃了一惊，“你看。”他指着诗句的题目，“开始和结束？那么，是不是暗示着诗歌的读法……应该从上往下纵向读出诗歌开始的假名和结尾的假名呢？”

我拿起诗歌：

“た、す、け、
て、し、に、
た、ん……救



我！哥哥？！”

松田浑身一震。

“哥哥……应该是称呼我。”松田缓缓地回忆。“纱织……也许是想要向我倾述什么……”他的双手应紧握而发白，泪水忽然滚落。

“也许，纱织的其他诗歌里还隐藏着自杀的原因也说不定。妹妹留下的心爱的东西，我应该为她好好保管。”

在松田的要求下，我将纱织的诗歌夹在毕业纪念册里，一起交给了松田。

洋子也下班了，我点燃一支香烟，独坐于黑暗之中，烟真是的好东西，过去的烦恼，现在的忧愁，未来的梦想，在这一刻都变得那么遥远……

不知不觉已到了清晨，忽然被一阵电话铃声吵醒，睁眼一看，洋子竟然还没有来上班，电话仍紧紧催促着，没办法，我只好自己到接待室接起电话。

“对不起，大清早的打扰您……”

电话里传来熟悉的声音，“松田？”

话筒里一阵短暂的沉默过后，“我想关于请托的事情……”松田的声音缓慢而低沉，“那个……我回家以后看过了纱织的遗物，我想，我自己能全部解决……不，是必须由我自己来解决。”

“所以，依赖取消了？”

“是的，真不好意思……但是我想自己来解决这件事，这是对我的惩罚，也是我的义务。前期的报酬我会马上结算的。”

松田的态度十分坚决，我也只好同意，这个决定同样让洋子感到十分失望。

虽然感到遗憾，但是生活总要继续，很快，又一桩生意上门了。来者是一名自称伏见妙子的优雅的中年女性，职务是新宿中央小学的校长。



新宿小学?!校长?!仿佛被针刺了一下，我的神经立刻紧绷起来。

“最近，学校的预备品总是莫名其妙地坏掉。”妙子有些无奈地说，“经过了大量调查，但还是不清楚原因。所以只好请你们这样的专家来解决了。”

“那是怎样的预备品被损坏呢？”我问。

“最初是美术室的石膏像，然后是体育馆仓库里鞍马的皮革被割裂，直到昨天，3楼过道的窗户玻璃又被打破，这样连续的事件发生，应该可以判断是有人故意捣乱了。”

“那最初发生的时间？”

“大约两周前。”

“那为什么不向警方报案呢？”我感到有些奇怪。

妙子沉默了一会：“这个很明显，是内部人员做的，把这个事件公开或者扩大化不是我的意思。所以，希望在惊动警察前，能够找到原因迅速对应。”



想想也是，一旦警察介入开始大张旗鼓地搜查，整个学校的秩序也会变得混乱吧。另外一件事也令我在意。

新宿中央小学，不就是纱织自杀的那所学校吗？

将事务所的事情暂时交给洋子打理后，我和伏见妙子来到新宿中央小学，当然，是隐藏侦探的身份。从伏见妙子口中得知，这所学校就读的，大部分都是外国的学生。

来到学校时正是下课时候，一阵铃声响过，激起心中熟悉的感觉。

在妙子的带领下，我们先来到学校的职员室，有些出乎我的预料，东间望竟然也是这里四年级学生的老师，妙子以新来老师的身份向大家介绍了我。

随后，我随妙子来到她的校长室，准备着手开始调查，妙子告诉我，损坏的物品都已经堆积到体育用品仓库，我的调查地点应该是那里。

体育馆是在3年前的百年校庆时所建，而坏掉

林国全	我觉得PG的特点是图文并茂，所以多加一些精美的插图吧！
读者资料	男，15岁，广西省钦州市浦北县寨圩镇建镇街38号，535312

的用品就存放在右边的仓库，在角落里的一尊男性石膏像上，可以看到明显的敲损部分，而练习用的鞍马上面，两道刀划的伤痕也非常明显，旁边的小桶里则装着破损的玻璃。

妙子告诉我鞍马原来是放在左边的仓库，白天里可以随意出入而夜间则需要钥匙。

“星期二职员下班时还没有发现窗玻璃有异样，星期三上班后就是这个洋子了。”妙子解释说，“石膏像是在2个礼拜前的星期四被发现，鞍马是次日的星期五。”

图书室就在校舍的对面，一股特殊的气味扑鼻而来，所有的椅子都被整整齐齐地码放在桌子上，看得出住所学校对孩子们的教育十分良好。窗台的一排石膏像钟明显少了一座，目测窗台的高度，应该只有3年级以上的孩子才能够够到。

最后一个调查场所是三楼的走廊，窗户破损的玻璃还摆放在那里，真庆幸现在不是寒冷的冬天啊。

告别伏见妙子后，我独自一人展开细致的调查，终于在体育馆的左仓库，原来摆放鞍马的地方靠墙处发现了一个小窗口，虽然大人过不去，不过小孩子应该没有问题吧，正打算做进一步调查，门忽然开了，进来的是负责六年级教学的石田敏子，虽然她有点诧异，不过被我用一句“正在研究外国孩子的体育运动”敷衍了过去，不过很意外的收获却是：石田敏子竟然是第一个发现鞍马箱破损的人。

寒暄了几句后，第四节的下课铃声响起，美术室也应该有学生来做扫除了，我决定前去打听情报。

这个月值班的是一个名叫森山千寻的孩子，另外还有一名叫做张士道的中国学生，不过看起来他们也对石膏像的情况所知不多。

离开美术室时不小心撞到了人，抬头一看原来是负责3年级孩子的由香里



1、2年级的学生太小了不能搬动古罗马将军石膏像，5年级学生目击了石膏像的完好，而3年级的学生发现时，石膏像已经坏了，最大的可能则是有东间望所带的4年级学生。看看时间表，这个时候孩子们正在上课，于是我决定先去体育馆调查小窗户的事情。

拨开体育馆背后的杂草，一个小小的窗户赫然在目，正当我准备仔细观察时，一个黑影出现在背后。



我回头一看，原来是个小男孩，大概也是在这里读书的南美学生吧，他告诉我他叫埃里克，现在正读1年级。

1年级的学生此刻不是正在上国语课吗？埃里克告诉我，他是想帮一个叫このみ的2年级小女孩摘花，不过很快就被老师揪了回去。

回校长室报告了情况，不过妙子却认为学校所有贵重物品的存放室都由钥匙锁住，否认了校园里有秘密的出入口。一转眼就到了下课时间，又在楼道间碰到了埃里克和一个叫做このみ的小女孩，原来，埃里克就是为这个小孩子而逃课摘花去了。让我感到意外的是，临走时，埃里克却突然突然回过头告诉我“教你一个秘密，你摇摇看就知道了。”

我感到吃惊，难道是说……体育馆背后的小窗户吗？

来到体育馆背后，按照埃里克教的方法，轻轻地摇动墙角的小窗户，果然，插栓慢慢地动了一起，再多摇了几次，哗啦一下轻响，窗户开了。

果然这里就是侵入口啊，我正准备想妙子报告情况，突然传来一阵孩子的吵闹声。原来是先前楼道里碰上的三个少年正在欺负一个学生，见我来到，三个孩子哗地一下跑了个干净，而被欺负的孩子还没等我问他是谁，也一溜烟跑掉了。

正犹豫着要不要追赶，突然撞到一个女生，原来是5年级的森山千寻。她告诉我，刚刚被欺负

陈子天　狸猫啊狸猫，你教坏了无数青少年啊！（编：自己学坏的不要怪狸猫！）
读者资料　男，12岁，上海市闵行区张虹路125弄33号301，200336

的孩子叫做稚名守。难道他和稚名由贵有关系么？我感到奇怪。

回到校长室向妙子报告了情况，我们都推测嫌犯从小窗口侵入继续作案的可能性很高，所以我决定从今晚开始在体育馆的背后连续蹲守，看看能否逮住这个作案人。另外，このみ和埃里克告诉我的关于外国学生和4年级孩子们的冲突一事也令我十分在意，妙子建议我向东间望打听。

不过，东间望要开会到9点才有空闲，之前只好在校园里闲逛了。很意外地又得到几条消息，第一，东间望也喜欢吸烟，第二，最有可能侵入作案的4年级学生正是东间望所教，而她所带学生之一的稚名守，又很可能是稚名由贵的孩子。

稚名由贵、东间望，都是20年前自杀的德永纱织的好友，虽然委托已经取消了，可是，我还是强烈地想知道这一切的原因。



在图书室看了下书，天色很快暗了下来，不知不觉已到了9点，来到职员室时东间望刚好开完会，正忙碌着收拾资料，我则在一旁等待。突然间，东间望大叫了一声，伴随着一声玻璃坠地的碎裂巨响。我低头一看，东间望的手指已经被划伤，而她却呆呆地说不出话来。

我关切地询问她的伤势，却突然发现桌子上摆着一个信封，东间望仿佛一只受惊的小鹿，立刻抓起它藏了起来。

看来这里不能再继续打听下去了，只好把话题转移到4年级学生的冲突事件，东间望告诉我，这个叫稚名守的孩子的母亲是她的旧友，看来，果然是由贵的孩子啊！

东间望还告诉我，最近她的工作还包括在交流教室教张士道作诗，“都是儿时的爱好了，水平可不高。”

儿时的爱好，那是和德永纱织一起的游戏吧。我见机不可失，趁机向她打听关于德永纱织的事情。

“是你！一定是你！”一刹那，东间望的神色变了，“够了，别说了！”扔下一头雾水的我，东间望飞快地逃离了视线……

看看时间已经不早了，想起守夜的事，我悄悄关上灯，来到一楼的过道，从这里可以看到体育馆的仓库而又不至于暴露自己。时间一分分过去，我也慢慢紧张起来，忽然，一个黑影出现在楼道口，那不是稚名守吗？我感到吃惊，但不动声色，悄悄地跟了过去。很快，稚名守爬上4楼，进入音乐室，最后朝着印刷着五线谱的黑板前，从口袋里掏出了什么……

在这一瞬间，我猛然拧开了电灯。

孩子惊慌地举手挡住光芒。

“这是第三次见面了啊。”我看这他，“我们该谈谈学校准备品被破坏的事情了。”

“这关我什么事！你有证据吗？我只是来拿拿忘掉的东西而已！”稚名守反抗起来，并极力想要隐藏身后的小刀。

“我想问问你，为什么要破坏图书室的书和体育馆的鞍马。”

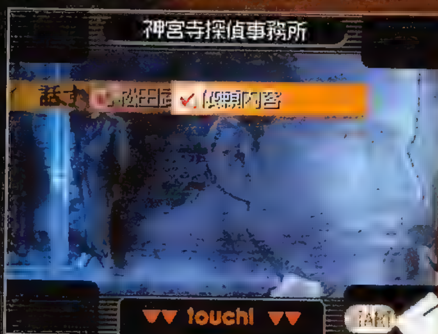
“我没有！图书室的书不是我破坏的，我明明只划了鞍马！”少年大声反驳后，立刻意识到自己说错了话。

眼看再也无法隐瞒了，孩子低下了头，露出难过的神情：“我只是想……复仇……”

复仇，这两个字从十岁的孩子口中说出，让我有种很异样的感觉。更让我吃惊的是，这个孩子的仇恨，竟然来自母亲的影响，我将他带至职员室，给妙子校长打去了电话。

正在这时，窗外忽然落下一个身影，我大吃一惊，立刻赶到窗前，俯身一看，一名女子躺在创下的草丛中，已经没了声音，这不是东间望吗！我赶紧冲下楼，就在打开大门的一瞬间，一个男子的身影从我身后跑过……

我顾不上许多，赶紧抱起东间望，拨通了急救电话，等待的一刻钟像一个世纪一样漫长，终





于，一名警察赶到，将望送入了医院，而妙子也赶到这里为我证明了身份。

向妙子报告完情况后，我回到职员室。此时电话铃声却突然响起，原来是立花老师打来的，他关切地向由香里询问了望所在的医院。

此时我也十分担心望的处境，但更让我在意的是那个袭击望的人，跟熊野探长探讨后，我们都注意到一个细节，在望遇袭的前一天白天，在第三节课和第四节课之间，曾经有一名不知名的男子来找过望，随后，我又将望收到信的事和纱织自杀的事告诉了熊野，虽然松田的委托已经取消，但是，这件事依旧让我们无法释怀。

随后，熊野探长也向我通报了他的情况，事实上，警方在事发的屋顶捡到了一张纸，上面写着奇怪的诗句。正在此时，我的携带电话突然响了起来，洋子告诉我望的父亲又来到事务所，有重要的事情请托。

我赶紧回到事务所，望的父亲，东间晃治告诉我，在望出事的前一天，发生了一些奇怪的事。“那天早上，望像平常一样到邮箱里去取报纸，结果在报纸里发现了一封信，然后，家里的电话响了，接起来却没有人说话。”

又是信！难道和职员室中的有关系吗？

东间晃治还告诉了我一件事，有一个叫做立花澈的男子，对望似乎有非常的敌意，他非常担心望，希望我能接受帮助调查袭击望的犯人的委托。

接受委托后，我和望的父亲约定，由我到警方那里去查看望在学校里收到的信件，而东间晃治则在家里寻找望早上收到的信件。

回到学校后，我思索着望的途径地点，来到一处教职员的通道口，望很可能就是在这里遭到袭击的，然后在慌乱间扔掉了信件。

回想起望有着和由香里一样的吸烟习惯，所以，我和熊野一起来到吸烟室，果然，在一处烟灰缸里发现了撕碎的纸片！将纸片拼合后，发现竟然是和望遗落在屋顶上的纸片是一样的内容……一首奇怪的诗。

致电望的父亲，他告诉我还没有找到望留下的信，我在征得熊野的同意后，决定将撕碎的信带到警署内，交给三好先生鉴定，仔细对比两张信件后，发现其中可能有隐含的信息，可能于东间晃治有关。

我再次造访东间的住所。我再次思考着其中奇妙的含义，是德永纱织的诗？还是犯人的犯罪预告？

永不消失的心
复仇的声音已经开始
即使什么也听不见，这声音也用不消失
永无止尽的复仇已经开始
下面的世界拥有一切
所以我沉沦
所以我憧憬
但怨恨永不消失

零散的诗句让人感到一头雾水，但有一点引起了我的注意，“即使什么也听不见”这一部分诗句，恰好应验在望的身上的则是那个无言的电话。

“这个诗，其实，和立花写的风格很相似。”

望的父亲从垃圾箱中找出立花写的诗，果然是很类似的风格，回想起立花今日的行动，一丝不详忽然掠上心中，对了，立花今日给由香里打过电话，知道了望所住的医院！

我大吃一惊，此时，身上的携带电话突然响了起来，原来是熊野打开的，“神宫寺先生，立花老师失踪了！今天从学校早退后，就没有人见过他！而且也没有回家！”

如果那些诗句是立花所写的话，那么望的处境就相当危险了，我赶紧拉起东间晃治，往东都大学附属医院赶去。远远地，在停车场看到了一个男子的身影，那不就是立花吗？！

我大喊一声，立花猛吃了一惊，转身逃去。“哪里逃！”东间晃治飞扑过去，将立花按倒在地，“你想对望做什么！”东间晃治大吼一声，“你是不是，想像诗句那样一点点地加害望！昨天上午那个无声的电话，



还有在屋顶上袭击她，是不是你！”

医院的骚动立刻惊动了医护人员和警方，见熊野探长来到，东间晃治才暂时放开了立花，由警察将他带向了警署。

我和东间晃治来到医院，望仍躺在病床上，毫无意识。

“其实，望有两个姐姐，”东间的表情带着浓浓的哀伤，“两个姐姐，都先后出嫁了，只有望，她舍不下我，所以留在了家里。”

立花已经被抓住了，看来事情仿佛已经结束，然而，事情尚未完结的预感却再次涌上心头……立花真的就是犯人吗？恐怕得交给警察来判断了。

第二天和洋子一起整理了材料，等着东间晃治交付调查的费用。

拿着洋子整理好的报告书，我朝着东间家的住处走去，不料一路又撞上了三个孩子和稚名守发生冲突，看见我的到来，其他3个孩子一哄而散。

我决定先将稚名守送回家。原来，稚名守是因为他家门口的墙上被人乱写乱花画对他进行侮辱才和他们发生冲突，在跟母亲吵架后，这孩子一溜烟跑了出去。

在由贵家，竟然也发现了也望收到的一模一样的信封。虽然她慌张的神色中一定隐瞒着什么，但她却拒绝告诉我，直到我向她出示了望出事前所收到的信件，她才意识到危险，并同意将自己收到的这封信交给我看。

“给，这个，今天早上在邮箱里收到的”

永无止境的复仇还在继续。

心的印记仍然存在

这个，是纱织的诗……

我大吃一惊，这是纱织的诗，不是立花写的?!

“虽然记得不是非常清楚了，但是，确实当时我和望都有看过。”由贵慢慢地回忆着，“的确，名字就叫‘永不消失的复仇之心’。”

奇怪了，望收到的信题目却是“永不消失的心”但由贵却说她确信没有记错。



我告诉由贵，也许她处于非常危险的境地，望已经出事了，希望她能够告诉我关于纱织的真相，“‘沉沦’已经应验在望的身上了，她已经发生了坠楼事件。”

“是的，这些都是纱织的诗，最开始是‘复仇之声’，然后是“复仇开始”，接下来是‘下面的世界’，最后是‘心的印记’……”

事情的真相正在逐渐显现，我赶紧给熊野打去了电话，可惜他正在外出中，于是我赶紧致电东间晃治，将这里发生的一切告诉他，并让他赶紧过来暂时保护危险中的稚名由贵。



同时，我开始深深思索这个将诗歌寄给望和由贵的人可能是谁，首先他必须是知道诗歌的人，可是，诗歌的作者纱织已经去世，而望和由贵又是受害者，而当年，一起作诗的只有她们三人啊。

我陷入了深深的思索中，等等，也许还有一个人知道纱织写过的诗，仿佛一瞬间的灵光闪现，一个影子浮现在我头脑中，松田武夫！

是了，作为一个疼爱妹妹的哥哥，松田武夫完全有可能看过妹妹的诗歌，可是，他为什么要对望和由贵做这样的事？为什么？！

难道是，纱织的死与由贵、还有望，有关系么？

我神色沉重地凝视着她，“由贵，我希望你将事情的原本告诉我，是否纱织的死与你和望有关系？我希望听到真话，因为，已经有人企图杀害望了，而下一个就是你……”

由贵难以掩饰自己的慌乱，紧咬的嘴唇显示出她正在激烈的思想斗争中，片刻，仿佛下了很大很大的决心，“我不能说，这是约定。”

说完这句话，由贵陷入了沉默中，看得出，她心中有一件深深担忧的事，我无法催促她说出真相。

正在思索如何说服由贵时，大厅的门铃忽然响了，原来是熊野，我将自己开始的推理告诉了他，由贵告诉熊野，她的父母已经于前几天出了远门，而儿子稚名守此刻可能正在公园内。

我决定前往公园寻找稚名守，可是埃里克却告诉我守十分钟前已经离开了，在周围转了一大圈，最终还是在公园找到了这小子，不过这家伙又和三个外国学生吵得不可开交，最后只得逼我使出“绝招”，假意要把守抓去警署严厉处罚，顿时激发了三个孩子的同情心，狠狠地揣了我一脚“救”走了稚名守，而我赶紧托付一位警官好好照看孩子们。

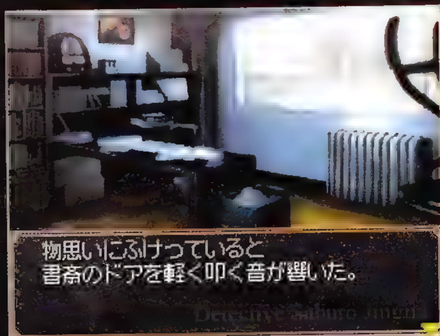
我想，他们之间的关系应该会因此而改善吧，正想着，洋子和东间晃治已经来到这里，而东间也已经从熊野探长那里知道了立花并不是真正的嫌犯，他只是因为某些时间对望怀有敌意而已，但精心设计的谋杀过程并不是他所为。

我们一行三人再次回到稚名宅中，希望由贵说出当年的真相，但稚名却依然不肯开口，称这是她和望之间“一生的秘密”，当我告诉她望如今仍在意识不明后，由贵陷入了沉默，阳光静静地照射在屋内，许久许久，由贵终于发出一声叹息，“我明白了，全部都告诉你们吧。”

“这个，要从最初说起了，我，望，纱织，都是很要好的朋友，每天从早到晚都一起游玩，特别是一起作诗，当然，其中最出色的就是纱织，她喜欢在诗歌中隐藏特别的语言，然后，我和望就会一起努力地寻找。但是，那一天，当纱织像往常一样捧着笔记们读着她的诗歌时，我们发现了诗歌中隐藏这‘哥哥，救我’这样的话。随后，在体育课前更衣的时候，我们发现纱织背上伤痕累累，于是我们找到纱织，询问她‘究竟有什么烦恼的事’，纱织却很悲伤地摇着头，‘没事’。但是，她那时的表情，却暴露了心中的想法。在那个时候，我和望也约定了，见到纱织母亲的时候，一定要告诉她这个。只是只是，因为担心……”



“而纱织的自杀，就是在这的第二天……我和望谈过了，纱织自杀的原因，一定和我们告诉她的母亲有关系，望也觉得，一定是纱织的妈妈



虐待了她，随后，我们让这件事在大人间传开后，连纱织的母亲也被逼不过自杀了……而我们，对向纱织母亲追寻纱织的死因这件事，非常非常后悔……纱织的死，包括纱织母亲的死，都是我们的责任……如果我们当时不做这一切，如果我们不将这件事传出去……”

说到这里，由贵已经泣不成声，原来，这就是她和望之间的秘密，也难怪望在我问到纱织自杀的情况事反应会那样激烈，原来，她一直活在深深的自责和恐惧中，而这个，也正是让松田误会的根源吧！松田至今认为，必须让这两个女人为她们儿时的失误所承担责任。一切真相都大白了，曾在儿时被同学欺负的纱织，在诗句中留下了“哥哥，救我”的暗号，而望和由贵却把这个当成了纱织母亲对她的虐待。正在思索时，门外忽然一阵响动，我走上前打开门一看，原来是那三个少年。

“快点！守被一个男的带走了！”三个孩子神色慌张地向我们报告。

难道是松田？！

孩子们带回了诗歌的最后一部分：“重要的东西……消失……”

看到诗歌中这两个关键的词，我大吃一惊，难道是指守？！

经过一番艰难的寻找，终于在一个荒僻的场所找到了挟持了稚名守的松田，原来，他已经从妹妹留下的诗句中发现了秘密，可悲的是，他错误地认为是望和由贵的步步紧逼最终逼死了妹妹和母亲，而让他的家庭只剩下他孤零零的一个人，在看到那些诗句后，他便想出了这样一个报复的手段，随后，他取消了对神宫寺的委托，决心以自己的力量实施报复，并设计了一个按照妹妹诗歌中的含义来依次杀人的计划，所幸的是，望并没有死去，而由贵也由于大家的保护而免于一场灾难，直到最后，他才知道自己错了……

文/转生之炎

PSP	FALCOM	2008.4.24
	SLG	1-2人/5040日元
魔幻精灵		453KB

在元素与魔法的幻想世界中 尽情展现自己的战术才华

游戏介绍



作为日本少有以电脑游戏作为主要平台的游戏厂商，FALCOM以其优秀的传统和巧妙的构思遨游于游戏业界之中，其中《英雄传说》、《伊苏传说》以及《魔幻精灵》这3大系列可说是FALCOM的当家作品，前面的《英雄传说》以及《伊苏》也已经登陆PSP平台，而这次登陆PSP的则是《魔唤精灵》系列。



《魔唤精灵》系列（Vantage Master）简称VM，因此此次登陆PSP的《魔唤精灵 携带版》也被称作VMP，本作系统移植自97年的首部作品《魔唤精灵》。游戏中的世界是一个由元素所组成的魔法世界，任何物质都是由地、水、火、天四大元素组成，精灵们则是由单一的元素组成，这也使精灵们具有了单一的元素属性。游戏中玩家将扮演精灵的精灵主，通过召唤的精灵来保护自己并且击败其他的精灵主。游戏的规则简单，但战略性和技术含量极高，被誉为最能锻炼大脑的战略游戏之一，甚至专门的比赛供玩家们对战。

基础篇



本作作为一款战略游戏却不同于以往的战略游戏，游戏本身不再局限于回合以及等级等要素，时间、速度等属性成为了最关键的要点；游戏也没有命中、回避和种类繁多的魔法技能，只能依靠战术认认真真的进行战术安排，战场局势的倾斜更可能来自于一个不起眼的低级兵，或者一次成功的战术突击，成败往往就在一线之间。游戏采用了召唤的形式，我方一切兵种都来自于精灵主的召唤，而精灵主又需要精灵们的保护，一旦精灵主被歼灭，游戏即告失败。



■ユニットのパラメータ(能力値) 解説

パラメータ	解説
STR (攻撃力)	高いほど物理攻撃で相手に与えるダメージが増加。
DEF (防御力)	高いほど敵の物理攻撃で受けるダメージが減少。
INT (魔力)	高いほど各種魔法で与える効果が増加。(マスターの場合は高いほどMP回復量が増加)
MGR (魔法防御)	高いほど敵の魔法攻撃で受けるダメージが減少。
SPD (素早さ)	高いほどターン 順番 が早く回ってくる
MOV (移動力)	高いほど1回の移動で遠くまで進むことが可能。

游戏中单位的基本能力分为下面6种：

STR：力量，也就是物理攻击力。

DEF：防御，防御值的高低决定了所受物理伤害的大小。

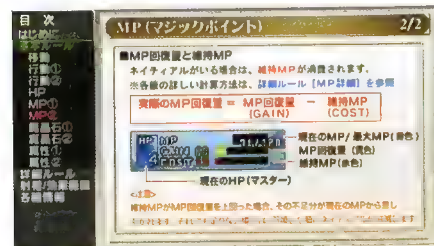
INT：魔力，魔力是精灵主的重要数值，决定了MP回复量的大小以及魔法伤害的威力。

MGR：魔防，魔防决定了所受到魔法伤害的大小。

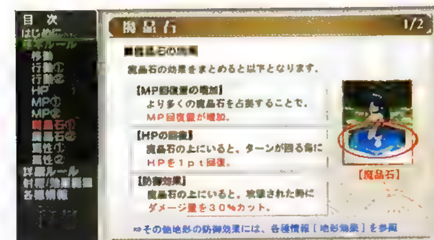
SPD：速度，速度决定了行动顺序，并决定了待机时间（OA）。这也是重要的属性之一，速度高就代表可以多行动。

MOV：移动，移动距离也要参照该单位的移动方式以及地形。

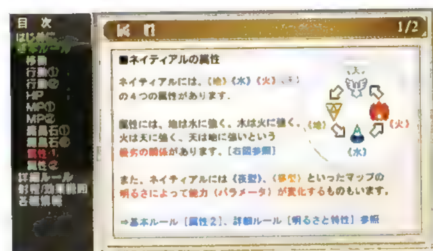
游戏中精灵主和精灵的HP都是10，HP降为0就标志着该单位被打倒，精灵主被打倒游戏失败。回复HP只有通过回复魔法或者魔晶石，所以在这个没有命中率概念的游戏中，每生存多一个精灵就是多一份的战力。



一切精灵都需要精灵主通过MP来召唤，每个精灵在场上还需要MP来维持，所以MP是精灵主的威力能源，魔力越高，魔晶石占有得越多，每一时间回复的MP值也就越多。画面上方的GAIN代表了精灵主在一钟时间内得到的MP值。回复量=（占据魔晶石数量+2）X精灵主INT。COST则代表了一钟时间内精灵主的固定MP损耗，GAIN减去COST就是精灵主一钟内实际回复的MP值了。如果GAIN低于COST，则会减少MP，若MP不足以支付COST。那么精灵单位将会按照被召唤的顺序消灭。



魔晶石是游戏中的重要资源与战略要点，魔晶石不仅仅是MP的来源地，更有着30%的防御加成以及每次行动+1的HP回复量。占领越多的魔晶石就代表了有更多的MP可以使用，也代表了敌方MP回复将越来越少，不管从能源还是从战略上来说,控制了魔晶石也就是控制了大局。地图中蓝色魔晶石为本方占有，红色为敌方占有，紫色为未被占有。



精灵都有固定的属性,精灵的属性相克为地>水>火>天>地,相克的属性才能给予敌人重大的伤害,而同属性的精灵之间则会被削弱,面对克制己方属性的精灵时很难去伤害到对方。攻击相克属性的精灵会得到+6的攻击加成,攻击同属性的精灵将有-4的攻击力削弱,而攻击克制自己的精灵更会有-9的攻击削弱,所以选好属性的搭配是很重要的。游戏中的伤害还与待机的站位方向有关系，正面攻击没有任何加成,侧前方则有+1的加成，侧后方有+2的加成，背后则有+4的伤害加成，加上本身属性的相克，一击致命是经常的事情，所以每一步骤都是要去考虑的。

游戏的时间分为4个时段：分别是朝、昼、夕、夜。其中朝、夕属于微明，不会对精灵有



胡文彬	高考真是既让我害怕，又让我快乐。（？：我没怕过……问题是也没觉得快乐啊=，=）
读者资料	男，18岁，辽宁省抚顺市东洲区第十中学三年六班，113004

任何的影响，属于明亮的昼与属于黑暗的夜则会让具有该特性的精灵获得全能力+2的加成，相反特性的精灵则会有全能力-2的削弱，比如具有昼属性的雷师在夜里所有的能力都会-2。战斗时候不但要考虑当前的局势，还要对战斗时间进行估算从而编排兵种。

朝：4:00—8:00，微明

昼：8:00—16:00，明亮

夕：16：00—20:00，微明

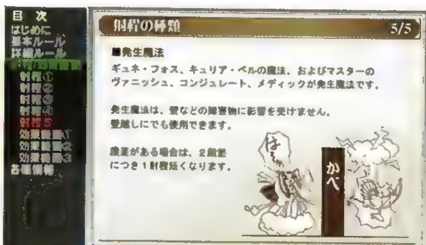
夜：20:00—4:00，黑暗

游戏中地形所带来的战局变化也非常多,比如草地会减缓步行移动的距离，但会有20%的防御加成，毒沼泽每次行动会-3HP，而水地形则会给“泳”方式移动的单位全额移动距离,并附加防御加成，所以水属性的精灵在水中就格外强劲。利用升将水位魔法，还可以让部分地形成为水地形或者由水地形变为陆地，这是游戏中经常使用的扭转战局的必要手段。障碍物也是阻碍的一种，这种地形不仅无法移动经过，除了发生系的魔法以及仰角足够的远程攻击，其他攻击也无法穿透它，所以利用发生系魔法进行隔山打牛的战术也是常用的手段。



卡位在游戏中是非常重要的战略手段。每个精灵身边的6格区域被称为Z.O.C（控制区域），敌方的单位在这6格中每次只能移动一格，所以站位就决定了卡位。适当卡位对防守和进攻都有很大帮主。不过“飞”移动方式的精灵并不受到Z.O.C的影响，这也是要注意的。

地形还有高度差的概念，画面右上方的数字H就代表了该坐标的高度，弓箭手的高度优势尤其突出,每高2个高度差弓箭手便可以获得射程+1的加成,而单位对于身旁高低差在2地形以上（包括2）的敌单位无法进行攻击，这还包括了直线以及周围系魔法。弓箭系的兵种还有仰角这一属性，仰角越大就可以向越高的敌方发动射击，还可以越过之间的单位或者障碍物直接对后方发起进攻（不过也要有足够的距离）。



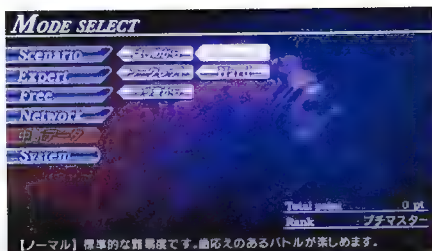
魔法方面，施魔单位和目标单位之间如有其他单位，这将会阻止直线魔法的使用。如果有障碍物，也会阻止直线以及周围魔法的使用，地形的高低差在2以上（包括2）一样会对直线魔法、以及周围魔法造成阻碍。唯一不会受到任何地形因素影响的魔法只有发生系魔法。

精灵也有着等级，每个单位只能有最大3级，每升一级该单位的能力就会获得不小的提升，低级单位攻击高级单位时获得的经验会更多，精灵们攻击精灵主的经验值也是很多的。对己方使用支援魔法也会得到一定的经验值，不过因为经验值和等级不能继承到下一关，所以没有必要去刻意练级。

游戏中单位待机再动的时间被称作OA，速度越快的精灵OA时间就越短，而且不同的行动所造成的OA时间也不同，比如单单的移动产生28’OA，但是移动加攻击或者魔法就需要57’OA。每60个OA就等于时间上的一钟，游戏中按L键就可以查看各个单位的OA以及行动顺序，这个是要经常盯着的重要信息。这里因为篇幅的关系就不多做介绍，玩家们可以在游戏的System中查看更多的游戏系统相关资料。

游戏菜单

Scenario：剧情模式，进入后由上至下分别是【开始新游戏】【以空轨人物开始新游戏】【读档】。



Expert：大师模式，进入后的菜单与上面相同，但是游戏的难度大大的提高。

Free：自由模式，可以选择任意角色和地图进行自由战斗，其中等级、能力以及使用的精灵魔法都可以自由调整。

Network：网络模式，进去后分别是【建立主机】以及【加入游戏】。

中断データ：中断模式，继续进行中断的游戏，但是中断存档会消失。

System：系统设定和游戏资料。

Total point：游戏得分，游戏中得到不同的评价会有不同的得分，此处是积分总和。

Rank：称号，玩家获得的游戏称号，具体标准可在System中查看。



精灵主魔法

○键：确定；将光标对准非行动单位按下会显示出其移动以及攻击范围。

×键：取消；将光标返回到行动单位的身上。

△键：显示副指令菜单。

□键：显示系统菜单。

L键：显示行动顺位表以及OA值。需要经常查看的界面。按住的同时按下△键是按列表顺序跳至下个单位，□键则是逆序选择。

R键：拉近拉远游戏的视角。

Start键：调整镜头视角。

Select键：移动高速开关。



精灵主魔法

魔法名称	种类	消耗	效果
アップタイド	支援	32MP	水位上升魔法，影响时间为2小时，可以使用下降魔法抵消
ダウンタイド	支援	32 MP	水位下降魔法，影响时间为2小时，可以使用上升魔法抵消
ヴァニッツュ	攻击	26 MP	发生系攻击魔法，威力与魔力有关
ブレス	回复	16 MP	我方全体精灵回复+1的HP
メディック	支援	12 MP	解除我方异常状态（金化、银化、冰冻）
ユソジュレ　ト	支援	34 MP	金化对方目标的发生系魔法，时间为3小时

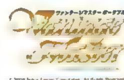


人物篇

下面为大家介绍本次游戏中的28名主角。原作只有18人，而PSP版又加入了空之轨迹的10名角色，这10名角色的能力都是超强的，所以新手开始游戏时不建议选这10人。每个角色都是各具特点，所以玩家们大可放心选择自己所中意的角色。魔力、速度高的角色相对来说更便于使用，毕竟精灵主只是在后方的军师并非冲锋陷阵的将军，更多的精灵才是更有用的。

Falcom





以下是28位精灵主25级时的能力值表：

日文名称	中文名称	力量	防御	魔力	魔防	速度	移动	特点
ファイタ	女战士	15	13	10	7	15	4	早期的物理方面都不错，魔法是弱项
デュ　ク	贵族	11	8	12	8	15	3	魔力早期不错，但是其他值平均，移动低
ソ　ドマン	剑客	14	6	12	11	14	4	攻击与魔法都不错，但是防御差
ナイト	老骑士	18	15	10	12	13	4	物理极高，魔法平均，但是速度是缺陷

高天奇	到底是买PSP呢还是买NDSL呢，犹豫中。
读者资料	男，17岁，江苏省如东县财政局，226400，QQ：41474262

日文名称	中文名称	力量	防御	魔力	魔防	速度	移动	特点
パラディン	圣骑士	16	12	13	10	12	4	能力无缺点，但是速度太慢
シャドウ	忍者	14	8	10	6	15	5	高移动力和速度，但是防御方面弱
レンジャ	猎人	10	9	11	9	14	4	最平均的人物，具有射程6的弓
サベージ	野蛮人	16	14	8	9	16	5	物理方面很强，还有射程4的投石
シーフ	贼盗	9	7	9	8	17	6	速度移动极高，其他方面不足，5射程投石
バード	吟唱诗人	7	6	13	8	14	4	魔法方面不错，物理方面则比较低
シスタ	修女	5	9	14	12	12	4	攻击力较低，其他方面均不错
ソーサラ	大魔导士	2	5	17	12	12	3	魔法极高，但是物理和移动太低
ウィッチ	见习魔女	4	6	15	10	13	4	魔法方面很高，物理方面是弱点
モンク	武僧	12	12	11	9	14	4	物理稍高，其他能力很普通
スピリット	精灵	2	4	13	12	14	6	魔法、移动、速度都不错，物理则最差
ビースト	半兽人	14	10	12	6	13	5	除了魔防其他能力均不错
ナイトメア	魔人	11	5	13	18	14	4	能力均很强，只要留意物理攻击
フロイライン	大小姐	8	6	11	10	15	4	魔法方面不错，物理则稍低一些
ロッドマスタ	艾丝蒂尔	13	13	11	9	14	5	能力比较平均，但这个平均很高
ストライタ	约修亚	14	9	12	10	17	6	超快的速度与移动力，快速压制的最好选择
クインピュート	雪拉扎德	11	9	14	12	15	6	高移动、速度与魔力的最好结合
ヘヴィエッジ	阿加特	18	15	10	10	14	5	强悍的物理，另外魔法也并不差
プリンセス	科洛丝	9	9	16	17	13	4	魔法十分优秀，后方的强力单位
プレイボーイ	奥利维尔	11	7	15	11	12	4	魔力优秀，并且有6射程的直线攻击能力
テクノクラ ト	提姐	14	6	11	9	13	3	小炮台，具有8射程大仰角的攻击方式
クラップラ	金	16	17	9	12	15	5	高物理、速度、移动，可以前线作战
ジーニアス	铃	14	6	18	13	14	4	强大的魔力使其在召唤精灵方面获得优势
タークナイト	莱维\剑帝	17	14	14	14	16	5	很好很强大，有了他你还想谁

剧情模式以及大师模式角色选择通过问答来完成，不同的答案会获得不同的卡牌，最后根据4张卡牌的不同来决定玩家所选择的精灵主。

问题一（A）

散步在广场的时候看到人群聚集，原来是一位魔法师在表演鸽子魔术，获得了人群的喝彩，接下来他准备表演扑克的魔术，这个魔术是你见过的，知道这是骗人的把戏，接下来你会：

只是路过并不观赏（Twilight）

安静地再看一次（Shine）

告诉傍观者真相（Shade）

问题一（B）

你需要一把剑，于是你来到了街上的武器屋，看中了其中一把不错的剑，但是价格你又接受不了。此时老板正好有事进到屋内，店内也没有其他的客人，这时你会：

拿了剑就跑（Shade）

买其他的剑（Twilight）

把钱存下来（Shine）

问题二（A）

你只是一个普通的士兵，但是在一次远征中获得了巨大的战功，并直接得到了国王的召见。国王赞赏你后让你从下面三样奖励里面选择，你会选择：

豪华的宝石（Fair）

装满仓库的小麦（Sacred Book）

受封的官位（Emblem）

问题二（B）

你是一名著名的雕刻家，你的大弟子在出师后获得了和你不相上下的声誉。庄园的主人找你和你的大弟子一同进行女神像的制作献给领主，制作结束后你看到弟子的作品就知道自己输了，但是领主还是选中了你的作品，这时你会：

接受这个荣誉（Emblem）

承认失败并辞谢（Sacred Book）

要求重新再来一次（Fair）

问题三（A）

大地震过后，教堂的墙壁遭到了毁坏，如果不马上修理，可能会很快崩塌。但是教父说这里有被魔封的石碑，倔强地拒绝了修理。但是裂得最厉害的部位就恰好在魔封的石碑附近，不搬开就不能修理裂缝，但是搬动又会解开魔咒，使传说的灾难降临。可是你又背负了维修的使命，这时你会：

强行修理（Karma）

在可能的范围进行修理（Dream）

问题三（B）

你在山上发现了一只落入陷阱的狐狸，你觉的它很可怜，不过它受了很重的伤，就算放了也活不了多久。但是放了它又会让猎人困扰。当

你正准备离开的时候狐狸发出了悲鸣的叫声，你会放狐狸走吗?

放走它（Dream）

不予理睬（Karma）

问题四（A）

你在旅途中遇到一名与你相同目的地的男子，于是一起结伴而行。进入了深林的深处，男子的脚却意外受伤，虽然还能够行走，但是无法赶在太阳落山前到达下一个住宿的地方。如果现在回头走，就浪费了一天的时间，不过可以回到出发的宿营地。男子说不在意你一个人先离开，此时你会：

一个人先走（Ego）

与他一起返回（Vacant）

背着他继续前进（Trust）

问题四（B）

你在夜间的巡逻途中看到了一个奇怪的影子，原来是只没有见过的怪兽，正在咬着家禽往外拖。它并没有发觉你，如果继续跟踪的话可能找到它的巢穴。此时你会：

一个人继续追踪（Ego）

请求援助（Trust）

当作什么也没有看到（Vacant）

下面是18个角色对应的4卡片，想固定使用某一个角色的玩家可以拿来参照，每种人物都是有几种卡片的组成方式来选择的，下面只是列出了每个人物的其中一种组合方式。

角色	第一卡片	第二卡片	第三卡片	第四卡片
女战士	Shine	Emblem	Dream	Vacant
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
剑客	Shade	Emblem	Karma	Vacant
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
圣骑士	Shine	Emblem	Karma	Trust
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
猎人	Shine	Fair	Karma	Ego
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
贼盗	Twilight	Emblem	Karma	Trust
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
修女	Shine	Sacred Book	Dream	Trust
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
见习魔女	Shine	Fair	Dream	Trust
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
精灵	Shine	Sacred Book	Dream	Ego
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
魔人	Shade	Sacred Book	Dream	Vacant
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



精灵是游戏最有魅力的地方，也是一切的关键，下面就具体看看这些精灵们的数据：

中文名称	帕朗	达卡	艾菲	普罗	鲁玛	巴梅德
昵称	地一	铁皮	地弓	地钟	土豆\达磨	眼睛
特性	普通	普通	普通	普通	昼	夜
力量	8	18	12	9	5	13
防御	6	15	8	10	11	11
魔力	3	5	6	11	11	15
魔防	7	13	5	16	5	15
速度	11	9	8	6	10	11
移动	5	6	5	5	7	6
移动方式	步（泳）	步（泳）	步	步（泳）	步	飞
攻击范围	1	1	6（仰角大）	1	1	1
魔法	无	无	无	攻击目标+周围1格	回复魔法	银化
魔法消耗	无	无	无	6	4	12
召唤MP	16	64	32	40	24	80
维持MP	2	8	4	5	3	10

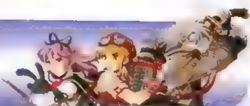
刘晨	初三啦，学习蛮紧张的，不过课余时间还是有的，就翻翻《PG》。
读者资料	男，15岁，河北省保定市天鹅路天鹅北区84单元103，071000，QQ：493631526

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
中文名称	雷居	基诺	拓卜斯	赞米鲁	玛姆	丹拓克
昵称	玻璃鸟\水泡	水龟	水鱼	企鹅	人鱼	章鱼
特性	普通	普通	普通	昼	夜	普通
力量	9	15	16	12	8	19
防御	5	13	12	13	13	20
魔力	2	12	6	11	9	19
魔防	7	16	12	12	14	14
速度	13	13	10	8	10	11
移动	5	6	5	6	5	5
移动方式	泳（步）	泳（步）	泳	泳（步）	泳（步）	泳（步）
攻击范围	1	1	7（仰角中）	1	1	1
魔法	无	直线攻击魔法	无	冰冻目标	回复魔法	攻击周围2格
魔法消耗	无	8	无	6	4	15
召唤MP	16	64	48	40	32	88
维持MP	2	8	6	5	4	11

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
中文名称	黑皮	欧恩	布里克丝	达拉	塞那斯	葛雷翁
昵称	矮人	死神	火弓\火狗	火脸\火罐	火神	火鸟\凤凰
特性	普通	普通	普通	夜	普通	昼
力量	10	17	13	5	16	13
防御	8	14	9	8	13	11
魔力	4	6	7	14	17	9
魔防	9	13	9	11	15	8
速度	7	9	8	8	12	10
移动	6	6	5	6	5	7
移动方式	步	步	步	步	步	飞
攻击范围	1	1	4（仰角小）	1	1	1
魔法	无	无	无	攻击周围1格	直线攻击魔法	无
魔法消耗	无	无	无	4	10	无
召唤MP	24	56	40	32	88	80
维持MP	3	7	5	4	11	10

天属性精灵	ペリット	キュリア・ベル	アモルタミス	ギュネ・フォス	フィフネル	レグナ・クロックス
中文名称	佩里特	莉贝亚	雅莫	畸男	菲孚	雷葛那
昵称	小精灵	天战士	天弓\战车	雷师	天使	天神
特性	普通	普通	夜	昼	普通	普通
力量	1	13	13	5	4	17
防御	2	12	12	5	8	12
魔力	12	13	6	8	16	18
魔防	13	8	12	9	18	11
速度	13	9	11	10	10	11
移动	4	5	4	6	5	6
移动方式	飞	飞	飞	飞	飞	飞
攻击范围	1	1	5（仰角中）	1	1	1
魔法	状态恢复魔法	攻击目标+周围1格	无	攻击目标魔法	大回复魔法	攻击周围2格
魔法消耗	4	8	无	4	6	10
召唤MP	16	48	56	32	48	80
维持MP	2	6	7	4	6	10

游戏流程攻略



金志浩　每期边角栏都会出现几句经典名言，每次都有新惊喜（？：同感……）
读者资料　男，17岁，上海市浦东新区曹路镇顾三村外金家宅61号，201209，E-MAIL:JZHJZW@YAHOO.COM

首先我们将进行的是Scenario剧情模式的攻略，剧情模式是游戏的基本模式，也是玩家们熟悉游戏过程中最好的教科书，适中的难度也是新玩家们便于接受的。游戏自身的战术和变化都是丰富多彩，所以本攻略并不是唯一的方式，这里只是投石问路，找到属于自己的战术才是游戏乐趣。

游戏在开始需要玩家自行通过卡片抽得主角人物或者直接选择空之轨迹其中的角色，笔者通过卡片选择了精灵作为主角，紫魔女会对玩家讲一些初始的知识并且给予玩家4个元素的基本精灵兵种，分别是地-帕郎、水-雷居、火-黑皮以及天-畸男。下来我们的流程之旅就正式的开始了。



1. “旅人の森”　Phase 1　敌方：剑客

第一关完全就是为了让玩家来适应整个游戏的，双方均为等级1的精灵主，所召唤的精灵也是相同的。地图上总共有4个魔晶石，其中2个都在我方一开始的地点，另一个已经被我方占据，所以优势非常的巨大，开场后精灵主去占领面前的2个魔晶石，并且召唤天精灵直接向中间的精灵石飞去，速度快的话能在敌人之前到达，敌人的精灵主很爱出天精灵，所以对魔幻石上的本方精灵造不成太大的麻烦。

随后主打火系精灵即可挡住对方的天精灵，因为本关没有水路，水精灵的移动都较为缓慢，所以依靠火系的机动力和攻击力可以很容易的压制对方，而对方在没有魔晶石的补充下也没有多少威胁，地图也比较广阔用雷师突袭并使用魔法落雷也很容易击败对方。游戏中切勿让精灵师冲在前面，不然很容易被对方偷袭，当然防御高的可以除外。每过一关可以升1等级，但是关卡不能重复游玩。



过关后获得：降魔之数珠

召唤兵种：火-达拉

2. “慟哭のオアシス”　Phase 1　敌方：贵族



此关的难度依然不大，己方还能比对方多召唤上一关得到的火精灵。同样是4个魔晶石，2个在己方身边，1个在中部，另外一个在水中。推荐和上一关一样的开局，先用天精灵抢得中间的魔晶石，然后精灵师靠近水边召唤水精灵，让其占领水中的魔晶石，因为在水中并占据魔晶石，单位的防御力会有所提高，坚守住这个魔晶石便可获得巨大的优势。

然后可以根据对方的精灵属性进行召唤，很容易就控制整个局面，也可以直接出天-畸男进行落雷战术。

过关后获得：润泽的珍珠

召唤兵种：水-琼姬

3. “暗云の尖岛”　Phase 1　敌方：野蛮人



本关的难度会稍微加强一点，不过开局依然是偏向于我方，我方不但等级比对方高，而且还能多召唤2种精灵，地势也是我方从高向低进攻，不过对方的精灵主属于高攻高防的类型，再次准备好落雷战术吧。或者善用火精灵中火脸的周围火阵魔法，同样威力惊人。

地图上魔晶石数量大增，我方面前5个对方3个，所以占领我方面前的魔晶石之后别急于求成，慢慢的利用魔晶石多的优势，应对对方的

精灵的属性，慢慢的控制好局面。
过关后获得：胜利的头巾
召唤兵种：地–艾菲

4. “虚无の妖宫” Phase 1 敌方：大小姐

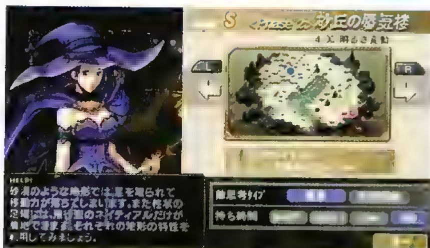


本关的优势稍微减少了些，我方面前3个魔晶石，对方2个，中间的魔晶石便成了攻防要点，地图相对狭窄，而且天气是常微亮。可先召唤火矮人去占领魔晶石，并且占据要道，阻止对方天精灵的袭击，同时搭配上上关刚得到的地弓箭手，不仅可以对抗对方的水精灵，还可以透过中间的中空地区攻击。

时常也要关注自己精灵师的站位，因为地图狭窄不易躲开对方，水精灵中的人鱼可以负责加血支援的工作。稳扎稳打，先把中间的魔晶石抢回来后，整个战局就趋于平稳了。

过关后获得：祝福的琵琶
魔法：我方全体精灵体力+1

5. “沙丘の蜃气楼” Phase 2 敌方：大魔导师



终于来到了下一难度，此次对方是高魔法以及高魔防的精灵主，可以比我方多召唤一种地系精灵。本关的天候是明亮，对有昼属性的雷师来说有能力加成，加之地图本身是个广阔的沙漠，所以利用移动力高的兵种限制对方是个不错的选择。

地图一共7个魔晶石，双方均离的比较远，所以抢魔晶石也是一个重点。建议开局用雷师抢下方的魔晶石，精灵主带领火矮人等从上路下去，速度快的话可以让对方一个魔晶石也占不到。对方可以多招一种地系的精灵（俗称土豆），移动力加之回复的能力都很优秀，但是在我方雷师的压力下毫无作为，魔晶石数目上的压倒也就代表了胜负。

过关后获得：苏醒之羽
召唤兵种：天–佩里特

6. “寒波の槛” Phase 2 敌方：忍者



本关的敌人是移动力、速度都占优的忍者，还会远程的手里剑攻击。地图中间水中的3块魔晶石是本关的要点，对方的精灵主可以从水上行走这点也是要注意的，对方还能够召唤多一种火弓箭手，注意地形当无大碍。

开场应迅速占领面前的三块魔晶石，然后立即向中间水中召唤水系精灵去抢占魔晶石，推荐具有回复魔法的人鱼，同时两旁可用天属性雷师以及地弓箭手进行支援，也要小心对方的地弓箭手。还可以趁对方大举压上之时，用雷师占领对方腹背地区的魔晶石，再由坚守转向围剿，不过千万不能操之过急，毕竟忍者自身的攻击力也是不能小看的。

过关后获得：流冰之鳍
召唤兵种：水–赞米鲁

7. “暗洞に响く歌声” Phase 2 敌方:吟唱诗人



本关的最大难度来自于地图本身，地图处于地下，不仅障碍物繁多，而且天气一直为常暗，4个魔晶石，2个我方可顺利占领，1个属于中间的争夺区域。

本关一开始先抢得面前的魔晶石，然后就迅

速向中部的魔晶石进军，记住卡住中间的通道，谨防对方的火脸冲进我方阵中释放魔法。如果是速度慢的主角会有些吃亏，因为在狭小的地下地图中速度也是开场的重要因素。占领了中间的魔晶石后要稳扎稳打，特别是自己的精灵主别冲得太猛，否则被对方攻击退都来不及，特别是火脸的魔法要注意提防。中间草地会多消耗移动力，所以召唤天属性的雷师追击对方的精灵主也是不错的方法。

过关后获得：幻兽之角笛

召唤兵种：火-布里克斯

8.“侵水の废宫” Phase 2 敌方：贼盗



本关的地图比较空旷，而且对方还是速度和移动力都不凡的贼盗，所以利用远程或者雷师突袭对方是不错的方法。开场后精灵主迅速去抢侧旁的魔晶石，可以召唤雷师去另一方向骚扰。

水中的2块魔晶石也是非常重要的，获得更多的魔晶石就可以召唤更多的精灵，占有优势后就可以出弓箭手攻击对方的精灵主，几个弓箭精灵不仅对精灵主，对精灵也是强大的压制手段，加上上一关得到的火弓箭手，更是轻轻松松。只要小心提防对方偷袭没有布防的魔晶石，本关就可以很容易的拿下。

过关后获得：愤怒之纹章

召唤兵种：天-莉亚贝

9.“漂雾の洞窟” Phase 3 敌方：猎人



终于来到了第三阶段，这次的敌人是属性相对比较平均的猎人，敌我所召唤的精灵也基本相同。本关的地图也不小，保持地下常暗天气。战场上有多达12个魔晶石，敌我双方身边各4个，中间的4个魔晶石便成为重要的战场。开场后迅速占领身边的4个魔晶石，同时用移动快速的天精灵抢得中部的魔晶石，然后牢牢的守住，这里可以利用中部大量的毒沼泽区域迫使对方冒着被消耗的风险来攻击我方精灵。

本关弓箭手变成了不错的支援，不过常常会被挡住角度，可以用仰角大的地弓箭手来解决。要小心对方的火脸，因为本来就是黑天，所以天属性的精灵一般就是被火系直接秒掉，而且范围魔法对其他属性的伤害也很惊人。本关切勿心急，因为敌我的魔晶石数量都不少，一定要看好中间两条路的形势，占领一条路后就可以用天精灵的雷魔法对另外一条路进行轰炸。

过关后获得：祈愿的达磨

召唤兵种：地-鲁玛

10.“静かなる闪光” Phase 3 敌方：圣骑士



本关的敌人是全能型的圣骑士，而且一开始就占领高地，弓箭手成了他最强大的武器。敌人的弱点则是速度和移动力不够高。此关的天气为白天，所以用雷师占领魔晶石是很好的选择，而且属性也有加成，不过一定要小心对方的火弓箭手，经常查看对方弓箭手的攻击范围吧。开场还是先用天精灵抢附近的魔晶石。

之后可以先用移动速度快的火属性精灵向上冲，上关刚得到的地系精灵土豆跟随其后负责加血，如果有机会可以让火脸冲到对方阵中放魔法。对方疏忽的话则可以由天精灵抢上面2侧的魔晶石。己方也最好有弓箭手在后方支援，最好是仰角大的地弓箭，步步为营，最后形成包围之势就很好解决对方的精灵主，直接天精灵的魔法袭击即可。

过关后获得：青铜的龟甲

召唤兵种：水-基诺

11.“炎の眠れる山” Phase 3 敌方：贵族

本关的魔晶石分布较为平均，敌我双方身边

张召逸	小小团微换来PSP，小小PSP换来从实验班掉到普通班，无奈中。（？：酒不误人人自误，掌机也一样。）
读者资料	男，15岁，北京市矿业学院附属中学，100008，E-MAIL:crazyzerovc@sina.com



各2个，中间部分有3个，所以争夺这3个中部的魔晶石也就成了此关的重点。

敌我初始地区均高过中间区域，这意味着双方同样都是易守难攻，当然这只发生在有弓箭手的情况下。本关还是快速开局，天精灵尽量抢得先机，火系精灵负责开头的推进，当推进到中部的时候，可以在中部的地势高地区放置弓箭手，弓箭手还是推荐地属性的，因为攻到对方右侧后，地形对仰角小的火弓箭手很不利。本关难度不大，只要做到不要被对方偷袭精灵主就应该能够轻易获胜。

过关后获得：猛爆的魔剑

召唤兵种：火-欧恩

12. “月明りの宫殿” Phase 3 敌方：女战士



本关又是狭小的内部地形，天气为常暗，只有2条基本单格的通道，所以一定要提高对卡位的运用。地图上有7个魔晶石，敌我双方各3个，中间的魔晶石自然是战略要地。

火脸则成了此次的主要进攻成员，本身的暗天气加上魔法，不管在防守还是进攻中都有不错的表现。同时可以召唤天精灵进行援护，因为天精灵自身不会受到卡位的关系，还能进行魔法后援攻击的工作。对方精灵主的魔防也很弱，所以天的雷师以及天战士都可以隔着障碍物对其进行魔法轰炸。

过关后获得：还原的小像

魔法：异常状态回复魔法

13. “隔绝の孤岛” Phase 3 敌方：武僧

本关是的布局十分对称，中间4个魔晶石，



左下和右上也各一个，距离双方的精灵主也都有一定的距离，外围的地形又是水地形，所幸的是对方精灵主的速度和移动距离都不高。

游戏开局依然是抢魔晶石，天精灵直接冲向中间的魔晶石占领，而其他2块水中的魔晶石可以先用水精灵占领其一。中间区域一定要控制好，这样就算水中的魔晶石被占，也可以让地弓箭在岸上对水中的水精灵进行攻击，而且中间的区域不仅是魔晶石最多的区域，并且被草地覆盖，会获得防御加成。只要让敌方没有魔晶石的支持，对方很快便会没有任何反抗能力了。

过关后获得：神的木像

召唤兵种：地-普罗

14. “暗の拥抱” Phase 4 敌方：修女



随着游戏的进行，我们也来到了第四阶段，相信玩家们对这个游戏也有了一定的了解。本关的地图依然是对称型，12个魔晶石平均的分布在中间的2条大路上，魔晶石的数量说明了本关的战斗不会轻易的结束。

对方的角色为高魔力高魔防的修女，这意味着天系魔法的实用性大大减少，所以天系在本关只作为占领高台魔晶石的工具，当然只要有足够的MP，召唤天战士进行范围落雷的威力依然强劲。一开始精灵主向中间移动，召唤天精灵占领高台魔晶石，同时召唤弓箭手加强对这两条宽阔大道的威胁，到达中场可以用火脸作为主力，逐渐地稳住形势，伺机进行反击。当MP足够的时候可以召唤水龟对抗对方的火弓箭手，占据中间少量的水地形进行反击，效果也

非常的不错。

过关后获得：月桂树的冠

召唤兵种：天-雅莫

15. “水底に潜む力” Phase 4 敌方：吟唱诗人



本关地图不小，同时9个魔晶石都比较分散，敌方的位置也好过我方，但是在地图的右上角却是一片地势高的区域，可以利用这个区域进行作战。

一开始先召唤天精灵从左侧往下占领魔晶石，自己则向右上方进军，可以用地、火的弓箭手坚固右上的阵地，同时积攒MP召唤精灵，当优势已经显现出来后大举向下进攻，相信对方绝对招架不住。天战士的移动力以及范围魔法还是可以获得很多意外的收获，同时前面得到的地-普罗对大范围的水系精灵以及精灵主本身都有不错的威慑力。

过关后获得：铅色的卷贝

召唤兵种：水-拓卜斯

16. “守护の方阵” Phase 4 敌方：武僧



本关的地图正如其名字一般，守护才是胜利的第一步，9宫格式的魔晶石布局也使得战斗绝对不会像是地图乍看起来这么简单，所以要做好稳扎稳打的准备。

开场后精灵主向中间部分移动，而召唤出土豆向下推进占领一列的魔晶石，并且坚守魔晶石地点，因为土豆不仅移动力有7，而且还有回复的魔法，所以是作为本关占领魔晶石的最好选择。随后精灵主来到中部，应该会开始第一次正面交锋，不要急于一下能制敌于死地，先保证好阵地的稳固，并且击退对方，贸然进攻的话，很容易被对方卡位并召唤出克制属性的精灵进行歼灭。稳固后可以召唤移动力高的天精灵用魔法突袭对方的魔晶石，再将阵地逐步推进，慢慢的将对方逼入死角，随后的战斗就是瓮中捉鳖易如反掌了。

过关后获得：渴水的秘石

魔法：2时间内水位下降

17. “流水が隔つ道” Phase 4 敌方：半兽人



本关的绝大部分的地形都是水，陆地只有单格的道路，所以这是一关水精灵大显神威的地图。我方一开始的地点也十分不利，而道路又分为3条，还是以前的方案，一条路用天精灵去占领，一条则由水精灵或者土精灵坚守，还有一条则由精灵主进行进攻。

推荐精灵主走中路，在水中召唤水-拓卜斯（水鱼），水鱼虽然不能移动到非水地形的地方，但是其攻击力、射程和水中的移动力不能小视，特别在防守方面，提供的支援更是必要的。渐渐将敌人控制在右下角，然后可以用土系等精灵发动总攻，适当的配合地弓箭也能对对方的水精灵进行压制。对方的魔防能力较弱，占优的时候使用雷师或者天战士进行落雷也很快能结束战斗。

过关后获得：圣护的守印

召唤兵种：天-菲孚

18. “地底の布阵” Phase 4 敌方：女战士



又来到了黑暗的地下，而遍布的湿地让水精灵更能发挥战斗力。游戏的开局依然很重要，迅速占领面前的3个魔晶石，并注意左侧的道路，做好预防敌方偷袭的工作。

中间的4块魔晶石地区是战斗的焦点，所以把剩下的精力全放到这里吧。中间地带被不少的湿地所覆盖并有大量的草地，是个让人头疼的区域，不过使用天战士的范围落雷效果还是不错的。开头可以使用火脸、水龟作为主力，控制住中间的部分后，分一个精灵前往右侧占领魔晶石，继续的在中部消耗对方，等到我方优势明显时总攻即可。

过关后获得：润水的秘石

魔法：2时间内水位上升

19.“脉々だる湿原” Phase5 敌方：老骑士



随着游戏的进行，游戏的难度也又出现了提升，本次登场的敌人为老骑士，不管在进攻还是防守上他的数值均比较优秀，可以说是一位比较棘手的敌人，所幸他的速度以及移动力并不是很高。

本关共计11个魔晶石，只有一个在初始的地方,其他均比较远，而对方一开始则占有2块。敌人的天精灵在本关十分众多，所以可以在水区域中召唤水精灵给予压制，本关千万不能心急，逐渐的去取得场上的形势吧，不要想能把敌人一次击倒，要给其连续的打击才能获得胜利，前面获得的天-菲孚（天使）的回复魔法效果很显著，要多加利用，做好打持久的准备。

过关后获得：白鹰的雕像

召唤兵种：火-葛雷翁

20.“侵されざる暗　” Phase5 敌方：圣骑士

本关一共11个魔晶石，6个在本方地区，5个在敌方地区，乍听之下会觉得本方占有优势，可是对方9h的地形优势不是假的，弓箭手的攻击范围和攻击力让人咋舌。

本关绝对不要去强攻，一开始先占领下方的



6个魔晶石，然后等待对方的精灵主和弓箭手从台阶区域下来，然后将召唤的火脸等高魔法移动也不错的精灵往敌人群里面扎，中间的水中也召唤水鱼来阻击对方。从另一侧面可以让天精灵直取对方腹地，占领对方后方的魔晶石，此时对方往回追也是来不及的，就在阶梯上进行一场残酷的战斗吧。自己的天精灵也可以大胆的杀回来，对敌方精灵主进行攻击。本关一定要留意对方弓箭手的攻击范围，如果不小心让自己的精灵主吃几下攻击那就很危险了。

过关后获得：静寂的齿轮

召唤兵种：地-达卡

21.“湖底の浮岛” Phase5 敌方：魔人



本关一下出现了14个魔晶石，敌方是了高魔力、高魔防的魔人，不过其物防是他最致命的弱点。敌方一侧有5个魔晶石，而我方有4个，中间水区域一字排开的5个魔晶石便成了本关的重点。

一开始占领本方上侧的魔晶石后，让一个天精灵顺着左边或者右边一直向下侧占领，而本方的精灵主则来到中部抵挡敌人的攻击，可以利用本方地形稍高的优势出火弓箭手克制敌方的天精灵，然后在中间放入水鱼进行拦截，出现不错的机会时，甚至可以用水鱼和弓箭手出奇不意地突击直接做掉敌方的精灵主，不过最稳妥的方法还是在中部利用水精灵以及弓箭手进行歼灭，然后再让大部队向下突击。还可以一直发展水精灵在敌方接近的时候使用水位上升魔法，让对方精灵陷在水中无法移动或直接受到伤害，这样可以在最短的时间

裴湘黔	支持北京奥运，反对台独藏独，同样反对奥运政治化！（？：汗……）
读者资料	男，23岁，贵州省铜仁市开发区九龙路27-69，554300

内给予对方精灵打击。

过关后获得：变化的魔杖

魔法：让敌方某一单位在一段时间内不能行动（金化）

22.“久远に白き谷” Phase5 敌方：大小姐



本关一开始敌方即占领4个魔晶点，而本方附近只有3个，另外3个魔晶点在右上角的无人地带，给人一种敌方占优的感觉，不过我方的地形高度优势则给了弓箭手们强大的发挥空间，值得注意的是敌方可以召唤火系最后一种精灵赛那斯（火神），千万要小心对待。

一开始占领我方的3个魔晶石，用弓箭手阻挡住敌方的进攻，然后召唤天精灵向右侧3个魔晶石飞去，接近时利用水位下降魔法，这样天精灵才能顺利的通过水区域进行占领，同时弓箭手也在高处保护右路，谨防对方对右侧进行偷袭。待敌人的进攻挫败后，我方也拥有了大量的魔晶石，发挥它们的作用，用弓箭手当前奏，逐渐地从高处压制到右下角，再慢慢地歼灭敌人吧。

过关后获得：大海的星沙

召唤兵种：水–丹拓克

23.“海上に揺れる街” Phase5 敌方：大魔导师



本关的魔晶石虽然有14个，但是分布都相对区域化，我方身旁4个，对方3个，剩下的7个都在中间的部位，而中间的部分则被水包围，只有狭窄的通道可以过去。

本关开始后要快速抢身边魔晶石，召唤天精灵向下方飞去抢占魔晶石，而精灵主则向中上方进军，水鱼又成了本关可靠的屏障，可以放到水里阻挡对方的进攻，还可以召唤人鱼给水鱼补血，一定要保证本方的伤亡不要太过惨烈，岸上最好配备火弓箭手阻止对方天精灵的突袭。如果对方早召唤出水鱼，可以召唤地弓箭手在后方清除，，配合水位下降魔法一起使用就好多了。在中间挺过对方的进攻后，可以召唤天战士或者天使等从下方突入对方腹地，运用迂回战术，敌人攻过来就后退，敌人不在时就抢魔晶石。经过不断的消磨，对方的精灵也会越来越少，此时魔导师大概也会召唤天使进行回复，可以直接无视掉，利用水鱼的强大攻击力并配合其他部队便可以成功击破对方。

过关后获得：终焉的魔书

召唤兵种：天–雷葛那

24.“终焉の玉座” Phase5 敌方：见习魔女



用“华山天险”来形容本关再合适不过，本关地形绝对偏于对方，气候为常暗，虽然一开始我方身旁有4个魔晶石，但是其他9个魔晶石都在上方，我方只能通过中间的道路与敌人硬碰硬的交锋。虽然中间还有2个道可以直通上方，但是不吸引住对方火力随便出险招的话可是会白忙一场。

对方的天弓箭手因为是夜属性，所以很不好对付，利用火脸的魔法吧。同时尽量冲到中间的水区域，有机会在水中放只鱼也是很好的帮助，人鱼的回复魔法也是必要的支援，可用企鹅对对方的高级精灵进行冰冻或精灵主使用金化。渐渐把局面控制后，就可以大举反攻了，利用退潮将中间的水位退去（不过要注意自己水中的鱼），然后两侧的小道可以由天精灵进行偷袭，中间由火脸进行魔法攻击，尽量将对方压缩在一个地区。不要急于一下能全灭，因为对方魔女的MP回复速度不错，所以先让两旁的天精灵占领两侧的魔晶石后再用强大的军势夺得胜利吧。

过关后获得：猛灭的魔刀
魔法：召唤魔刀的直接攻击魔法

25.“魔道の结界” Phase5 敌方：剑客



又是室内结构的地图，我方一开始身边有2个魔晶石，而对方直接占有3个，其他的魔晶石对称的分布在中间1个，以及左右侧各2个，地图的绝大部分区域都是由水组成，只有单行道给不能渡水的精灵，是比较麻烦的一关。

因为对方也会大量的使用水精灵，所以一开始召唤属性相克的土豆去抢占两侧的魔晶石，中间可以用企鹅冻住对方的主力精灵，地弓箭手或者水鱼则可在后方支援，回复的人鱼也是必要的，减少一份牺牲也就是多一份战斗力。挡住对方的攻击后，召唤地–达卡（地钟）等主力单位进行推进式进攻，两侧则可以召唤天精灵进行进攻，利用降水位魔法打开道路后紧密地进行压制，牢牢地将敌人压制上中上方。但是他有3个魔晶石的资源，所以也要小心他的反扑。我方大军压境之时也就是胜利之日。上关获得的直接攻击魔法的效果也不错，可以利用本方的精灵主出奇招。

过关后获得：银之三角锥
召唤兵种：地–巴梅德

26.“争夺の双砦” Phase5 敌方：魔人



本关看似对方占有很大的优势，一开始占有4个魔晶石，并且更接近中间4个魔晶石，不过我方一开始却拥有不错的地理优势，所以召唤我们的弓箭手来给敌人些颜色吧。

初期利用大量弓箭手阻止对方的进攻，遇到高级的精灵时可以利用企鹅的冰冻以及火脸的魔法，当将对手的精灵消耗不少时，我方部队就层层推进，中间水区域可以召唤水鱼或者使用降水位魔法进行推进，相信到对方的高地时，对方的精灵也已经不多，接下来就可以对对方的精灵主进行最后的进攻了。

过关后获得：魔人之灯笼
召唤兵种：火–赛那斯

27.“安宁の审判” Phase6 敌方：紫之魔女



本次的敌人就是一直在指导玩家的紫之魔女。她具有全精灵召唤以及所有魔法，本关亲自出马来考验我们的玩家。本关的难度也又获得了提升，我方和敌方的初始地均有3个魔晶石，同时左下和右上各一个魔晶石，紫魔女的魔力很高，所以召唤精灵的数量和质量上也是很厉害，她所在的地区被水所包围。

开场后迅速召唤速度快的精灵占领附近以及左下以及右上的魔晶石，精灵主则向中部移动，来到中部地形的凸起处进行防御战，要留意对方的火鸟以及天精灵，可以把握机会使用提升水位魔法给予伤害。守住对方的进攻后就要进行反击，水鱼又成了不错的选择，但是对方的降水位魔法也极大地降低了水鱼的威力，不过可以利用这个空隙让其他步行的精灵横渡，也可以自己使用降水位魔法进行强攻，对方也有很大的几率使用升水位进行阻拦，所以速度一定要快，就算直接消灭不了紫魔女也要占领岛上的魔晶石，这样孤立无援的紫魔女也难有作为了。本关是一个考验技术的关卡，一切都掌握在玩家自己手中。

28.“忘却の理想乡” Phase6 敌方：猎人

本关的10个魔晶石都十分分散，敌人方身边的魔晶石更多一些，所以一开局便处于劣势。一开始召唤土豆抢占上方和下方的魔晶石，精灵主则向着中部进发，召唤高级的阻挡型精灵在

王昶	玩遍天下N和P，买编手袋的珍藏手办！（？：好，好可爱的野心啊）
读者资料	男，18岁，吉林省长春市春阳街4号，130001，QQ：797405

中部，并且召唤出天使对其进行支援，敌方的高级精灵可以用企鹅冰冻。



中部有不少区域为水地形，可以召唤水鱼和人鱼等再配合水位上升魔法，效果也是非常的明显。夜晚对方的天精灵能力下降，此时我方的火脸冲入对方阵营使用魔法伤害极大。后期大部队推进的同时，天精灵偷袭上下路，把对方逼在左上角，牢牢的控制住战场的形势，随后就可以平稳的获得胜利。

29. “未知なる辉き” Phase6 敌方：忍者



本关拥有13个之多的魔晶石，敌方一开始占有3个，开场的抢魔晶石又成了重点。还是以前的老办法，精灵主走一路，另外一路则派天精灵去占领，精灵主前进的方向要与敌方相同，这样可以吸引敌方的火力，也能让另外一路畅通无阻地占领魔晶石。

本关算是第6阶段里最舒服的一关，精灵主移动到中间部位时就可以召唤水鱼并搭配水位上升进行进攻，把敌人牢牢地逼在一边，慢慢的消耗敌人，直到另一边的魔晶石基本占领完毕，此时再大举进攻，不过要注意的是对方的精灵主移动力和速度都很高，自身也是远程攻击，要留心自己的精灵主不要被其偷袭。

30. “遥かなる牙城” Phase6 敌方：魔王

终于来到了最后一关，本关的敌人是强大无比的魔王，不过仔细点的玩家就会发现虽然魔王的各个能力都不错，但独有一项能力不行，那就是魔防，所以让我们回归魔法斩首行动吧。



本关的地形对我方来说处于一个绝对不利的形势之下，开场后还是要尽力抢魔晶石，什么跑得快又便宜就造什么。敌方的策略是能召唤多高级的精灵就召唤多高级的，而且追着玩家的精灵主不放，玩家可以在水池中召唤水鱼进行阻截，就算是最高级的火神也不过能挨2下，所以水池一定要好好利用。另一方面抢占魔晶石的部队一定不能停，要不后面MP严重供给不足。当占有了一定量的魔晶石后，我方就可以逐渐的稳住阵脚，不必被对方追得到处跑了。

MP足够后也可以召唤火神对抗对方的天精灵，和水中的水鱼可谓最好的组合，当我方的魔晶石超过对方时，就可以策划反击战术了。经过逐步的反击胜利，敌人退至上方，此时利用土豆、天精灵等快速部队抢占敌人的魔晶石，不要怕伤亡，目的是为了制约敌人的MP回复速度，同时如果机会好的话更可以偷袭对方的精灵主。当然这样的机会并不常见，还是要稳扎稳打，逐渐的推进，对付敌人的高级兵种就利用企鹅的冰冻或者地—巴梅得(眼睛)的银化，看准机会就对魔王进行灭绝性的魔法打击吧。相信到这里各位的水平已经不会比笔者差了，这其中的战术和技巧，就靠我们大家自由去发挥，最后的胜利也就在眼前了。

过关后就可以得到4位空之轨迹角色加入了，FANS们千万不要错过。

建议所有新上手的玩家都先进行剧情模式的游戏，这里不但难度逐渐由高到低，而且所使用的精灵也是由少至多，是了解该游戏的最佳途径，当顺利的完成剧情模式后还有大师模式在等待着大家，其中难度得到质的飞跃，不能单单的依靠某一种战术，对应着战场瞬息万变的而即时采用的变化之道才是游戏的真髓。闲暇之余还可以约几位好友展开一场激烈的多人对战，在看似平静的战斗中燃烧你那火热的大脑吧。国内该游戏的讨论均不是很多，不过B2论坛却有不少志同道合的玩家，时常还有些小比赛，如果你已经喜欢上这款考验大脑的游戏，那就去结交更多的朋友，设计出更多属于自己的战术吧。

文/焦楠

IRON MAN

PSP	SEGA	2008年5月2日
	ACT	1人/29.99美元
钢铁侠		160KB

《钢铁侠》是美国漫画公司Marvel在上世纪60年代推出的一个漫画系列。故事主角和蝙蝠侠一样是一个风度翩翩的百万富翁、一位成功的企业家和天才的发明家，不过却被人绑架并被强迫制造一种毁灭性武器。为了保护受伤的心脏，他自己发明了一套钢铁制造的盔甲，而这副神奇的盔甲还能赋予他许多神奇的功能，于是他就化身为“钢铁侠”，并开始惩罚那些邪恶势力和罪犯。

原作介绍

钢铁侠是一名在美式漫画世界中的虚构超级英雄，本名安托尼·爱德华·托尼·斯塔克。他首次出现于1963年3月总第39期的杂志《悬疑故事》中。初期的故事多为13页到18页的冒险故事，杂志的其他篇幅则多为短篇的科幻与灵异故事。首次出现的铁甲人身穿笨重的灰色装甲，在第二期故事里，钢铁侠的装甲被重新设计成外观类似但颜色为金色的版本，而钢铁侠现在为人熟悉的金色与红色的流线型装甲出现在当年的最后一期杂志当中。

托尼·斯塔克生于纽约长岛，仅15岁时就进入麻省理工学院电子工程系大学部就读并以最高分毕业。21岁时他的双亲死于车祸意外，斯塔克继承了父亲拥有的斯塔克企业。斯塔克接管公司后做的第一件事，就是买下制造他父母座车上瑕疵煞车系统的公司并修正其设计上的缺陷。

在一次前往越南视察自己公司新的微型芯片对美军在战场上助益的旅程中，斯塔克误入陷阱而被俘虏。俘虏他的人是一个越南军阀名叫王秋，斯塔克的心脏由于被陷阱的碎片插入而命在旦夕，唯一的活路就是和同为俘虏的著名物理学家侯殷森合作为王秋制造武器。不过斯塔克与殷森私下利用工厂秘密设计并制造了一套动力装甲，这一副铁制外骨骼式护甲赋予斯塔克巨大的力量与其他能力，不但能让他的心脏继续跳动，还可以让他逃脱。殷森牺牲自己的生命让斯塔克有足够的时间换上这副笨重的装甲，成为钢铁侠的斯塔克



则杀死了王秋与其手下。在逃亡的途中，钢铁侠遇见了一名受伤的美国空军直升机飞行员吉姆罗德斯，钢铁侠自称是斯塔克的保镖，两人合力抵御尾随而来的北越追兵直到抵达美军前线。在回到美国本土后斯塔克继续改良这副装甲，建立起冒险家与钢铁侠的双重身份。他并且大幅的拓展了父亲留下来的斯塔克企业，后来改名为斯塔克国际企业。

钢铁侠以斯塔克的保镖与企业吉祥物为伪装身分，敌人包括了威胁自己公司的反派或如黑寡



妇、绯红机甲、钛甲人等代表其它国家的敌手。黑寡妇与绯红机甲最后均投诚至美国，过去黑寡妇的手下鹰眼甚至转而成为复仇者的成员。由于斯塔克刻意的营造自己富有花花公子与企业家的形象，所以没有人怀疑他就是钢铁侠。此时期斯塔克有两位重要的配角，分别是司机哈洛·霍根与维吉尼亚·波兹，斯塔克最终都向两人透露了自己的双重身分。

斯塔克个人十分的富有，同时也是知名的慈善家。他将儿时的老家捐出成为复仇者大厦，并借由以母亲名字命名的非营利组织玛丽雅斯塔克基金会提供复仇者营运的资金。该基金会并不与斯塔克的事业有任何关连，即使其事业停顿也不会影响运作。斯塔克还提供其他超级英雄科技上的支援，包括为美国队长设计数个替换的盾牌，复仇者使用的昆式喷射机，X战警使用的显像器，以及蜘蛛侠的第二套装甲服。

斯塔克的心脏问题最后终于被大众发觉，并以人工心脏治愈。然而斯塔克也养成极度依赖酒精的习惯，酗酒问题第一次浮上台面是当斯塔克发觉国防机构神盾长期收购其公司的股权，借以控制他的公司来确保斯塔克会持续的为他们设计武器。同时，斯塔克生意上的劲敌贾斯汀·汉墨雇用了数位超级反派攻击斯塔克；钢铁侠的装甲甚至一度被夺去用来谋杀一位外国大使。虽然钢铁侠一开始并没有成为怀疑的对象，斯塔克仍被迫交出动力装甲给有关当局。最后斯塔克与已成为他私人飞行驾驶与亲信的吉姆罗德斯调查出并击败幕后的黑手，但汉墨往后仍将再会对斯塔克造成威胁。最后在当时女友贝森妮·凯比，以及众友人与员工们的支持下斯塔克渡过了这次难关，并一度克服了酗酒的问题。

钢铁侠的能力



钢铁侠拥有赋予他超人力量、耐力、飞行能力与多种武器的动力装甲，此盔甲是由托尼斯塔克自行设计并大多数时间都是由他穿戴的。钢铁侠的外观与能力随着斯塔克不断的改造更新其装备而持续的变化，尤其是他的动力装甲。钢铁侠的装甲一开始是灰色的，但斯塔克发现这样的外貌会造成大众恐慌，因此他将装甲重新烤漆成金色。这副笨重的装甲在后来改良成较贴身设计的造型，颜色也换成红金相间，此造型成为往后钢铁侠的基本样式。“白银战将”这套装甲是一个特例，有着金色与银色的造型，这套装甲是设计用来对抗奥贝迪亚·史丹的铁霸王装甲，斯塔克持续使用这套装甲直到第一次装甲战争结束为止。

钢铁侠的力量与能力来自于他穿着的先进动





力装甲。此装甲由原本笨重的铁甲装慢慢进化更新成分子重整排序后的结晶铁经磁场强化后覆盖于钛金属等数层其他金属上，形成一个有韧性但又极度坚实且能提供极高防御作用的外壳。铁甲装赋予斯塔克超人力量及飞行能力，其能源来自多种来源的总和，包括太阳能、电池以及内建以吸收贝塔粒子为燃料的发电机。铁甲装还可以吸收周遭的能源如热量与动能并转化成电力，甚至可以直接吸收电力来为电池进行充电。托尼还加装了喷射推进器足以让他拖着一整列火车前进；而小型的护目镜可在紧急时保护钢铁侠的双眼。除此之外，铁甲装还可以完全的与外界隔离，让钢铁侠可在真空或海底行动，具备内建的维生系统，并可隔绝放射线。



铁甲装的操控系统是借由头盔中神经机械学界面读取斯塔克的脑波进行运作。斯塔克自行设计的具人工智能操控系统的高科技电脑，利用内部与外部的感应器能提供战略资讯与机甲的即时状态报告。斯塔克为确保机甲不会自主暴走曾设立了防护系统，但这些系统曾一度被破坏。

铁甲装的武器系统也随着时间不断的演进，但钢铁侠的制式攻击武器一直都是其经由手套掌心发射出的冲击光束。内建在各代装甲中的武器包括了由胸口发射的单束光炮；随着运行吸收周围动能的脉冲光，运行距离越远就越强大；电磁冲波发射器；以及能量护盾。其他的功能包括了发射极冻光线、制造与操控磁场、音波炮、用来制造诱饵的全像制造器。

除了一般时期穿着的泛用功能装甲，斯塔克还研发了数套特殊功能装甲让他可以适应太空旅行、深海潜水、匿踪潜行等状态。斯塔克还以他称为模组装甲的外加组件改造出如反浩克式重装甲，设计来增强装甲的力量与耐力让他足以单挑绿巨人浩克。后来还有一套专门用来对抗雷神索尔的装甲，是根据索尔的宿敌毁灭者所改造出的，使用的是秘法能源。斯塔克在装甲战争时期发展出一种电子盒，当放置在使用斯塔克科技的装甲上时可烧毁机件瘫痪装甲。但此电子盒对后来研发的款式无效用。

钢铁侠在与病毒强化后的敌手麦伦交战后受到重伤，斯塔克将改造过后的生化科技病毒注入自己的神经系统，不但救了自己一命，还将铁甲装与自己的肉体融合在一起。这让他可以将钢铁侠装甲的内层储存在自己骨骼中空的部分，并可借脑部的思绪直接进行控制。斯塔克可以控制自己皮肤下的装甲内层，让装甲由四肢上数个出口显现出来，在皮下形成金色的神经界面。当斯塔克进入此状态时，他可以以机灵感应远端控制铁甲装，而且即使装甲在一百英里远处外斯塔克仍可在任何时候着装。除此之外，绝境改造还增强了斯塔克身体的治愈能力；他还可以远端连接外部的通讯系统，像是全世界的卫星，移动电话与电脑。由于装甲的操控系统现在已经直接的与斯

塔克的神经系统相串连，铁甲装的反应速度已大幅度的提升。斯塔克还具有费落感应能力，斯塔克分析他给予蜘蛛侠的蜘蛛装甲所收集到蜘蛛侠的神经生理资讯，不但创造出他自己版本的蜘蛛感应，还可以让蜘蛛侠的蜘蛛感应发出假的警讯，让蜘蛛侠的感应力无用化。

基本操作

按键	说明
类比摇杆	控制移动
↑/↓	更换装备
←/→	切换能量
△○×□	调整视角
L	进行攻击
R	控制飞行
SELECT	无用
START	游戏暂停

STAGE1 脱出

过关条件： 逃离被囚禁的地方

次要目标： 摧毁6个武器箱

这是游戏的第一个关卡，也可以看做是一个教学关，难度不大，主要是对一些基本操作的熟悉。值得注意的是，画面中会时时标出目的地的距离，所以并不会绕圈子或者是迷路，朝着目的地方向走去基本就可以了。

在任务进行当中会不断学习新的按键操作，比如如何行走、如何攻击、如何转换视角等等。另外在任务过程中可以了解到，钢铁侠从高地垂直落下的震地攻击会对敌人产生很大的伤害，这个要善于在以后的关卡中借助地势来利用。

这关的敌人实力很弱，基本上对钢铁侠构不成什么危险。但是要注意一下高处举着火箭筒的敌人，他们的攻击造成的伤害比较大，会使钢铁侠产生硬直，被攻击多了还会造成能量不足，要小心，尽量依靠周围的掩体来掩护或者尽可能远离他们。



按照任务提示不断消灭沿途敌人和自动枪塔装置，途中的木板、门等障碍物可以用近身格斗的方式打破，从而开辟通道。在逃脱过程中，也不要忘记完成一下次要任务，击毁散落在各处的武器箱，这些武器库有明显的特征，只要仔细地在周围多逛逛，就不难发现了。最后打破尽头的大门，摧毁里面固定放置的武器箱之后，结束此关。



STAGE2 首次飞行

过关条件： 测试钢铁侠的新装备

这里还是教学关，主要针对钢铁侠的飞行进行测试。首先是第1个教学任务，起飞和降落的操作。

起飞过程： 长按住L键不放，到达自己认为合理的高度时释放L键即可。注意，高度不能太低，否则无法静止在空中，反而会下落。

下落过程： 很简单，在空中静止之后再按一下L键即可落回地面。

降低高度： 在空中按一下L键，随后降落到指定高度时长按L键不放。注意，按的时间要合理，否则又会上升了。

第2个教学任务是穿越空中出现的多个蓝色圆圈，操作并不难，利用视角转换和类比摇杆就可以轻松穿过这些圈圈。第3个教学任务是高空坠落攻击，很简单，尽可能升高高度，随后按一下L键，就可以垂直下落攻击地面上的目标。第4个教



学任务是以空中飞行的姿态穿越多个圆圈，首先和圆圈拉开一定的距离，随后利用组合键进行飞行，途中可以利用类比摇杆和视角转换键来控制具体的飞行轨迹。

完成这4个试飞任务之后，进入武器库进行简单的射击训练。不过值得注意的是，接下来会有3个需要经常使用的状态强化。在画面左下角会出现这3个状态特性：ARMOR（装甲）、PROPULSION(推进力)、WEAPON（武器），使用左后十字键可以选择其中一种状态进行强化。各自的强化作用为：

装甲	一定时间内强化防御力
推进力	一定时间内提升敏捷度
武器	一定时间内进行蓄能量的强力攻击

强化武器状态后可以发射出蓝色的蓄力能量束，伤害很大，不过发射时间较长，运动战中不推荐。每种状态在强化后会持续一段时间，随后会提示能量不足，因此需要随时切换到普通状态，用来恢复钢铁侠的状态能量。

这些教学任务完成之后，走到尽头的大门，连续快速按○键打开大门，外面的基地遭到了入侵者的袭击，这下可以试试刚才训练的东西了。敌



人比较多，分布在地面的各个角落，建议采用空中俯视打击方式。因为枪火密集，建议多利用推进力强化敏捷度，进行有效地躲避，同时也不要忘记时不时强化一下防御力，虽然敌人的攻击力不算强大，试一下也好。干掉地上的所有敌人之后，去指定位置连续快速按○键拆除定时炸弹。本关的BOSS是一架直升机，会发射出导弹，不过速度很慢，而且有周期限制，强化一下敏捷度配合普通攻击就可以很好地躲避它的攻击并且摧毁它了。

STAGE3 反击

过关条件： 在不伤害居民的情况下摧毁敌人的武器储备

次要目标： 摧毁7个武器箱

从第三关开始就要进入真正的战斗场面了。这里敌人比较多，而且还有坦克车增援，威力较大，而且多半是火箭筒。所以一开始最好优先处理这些坦克车，建议不要飞行，同时选择Rockets(火箭筒）武器来对付坦克车，对自己有信心的也可以跑过去拆掉它们。其余分散的小兵火力很弱，用一般的反击武器就可以秒杀掉。



与此同时还要注意屋顶上的火箭手，及早清理。整个过程可以注意强化一下防御力和敏捷度，对于躲避各处的子弹和火箭筒是很有帮助的。另外，场景中还散布着一些弹药补给，连续按○键即可打开弹药箱进行弹药补充。

任务完成并不难，根据提示和距离计算就可以达成，每救出一批居民之后，附近就会出现武器储备，击毁即可，总共有3个武器储备。击毁所有3个武器储备后，根据提示前往调查终端电脑，提取资料，之后遇到BOSS。

本关的BOSS是一辆大型无畏级战舰，体形庞大，它的致命点在前方，只要摧毁前方的几个火力点即可。不过这些火力点既可以发射射程较远的子弹，也可以发射火箭筒，范围和威力都很广、很高。建议强化敏捷度和防御力，多使用火

箭筒来攻击，其它武器对它的伤害较小，不推荐。使用火箭筒时注意等它停止时攻击，否则在运动中，战舰的尾部具有防御能力，而且战舰的行动也比较灵活，可能会出现打空或打不到的现象，导致浪费。所以通常就站在地面上攻击的效果会比较好，等战舰加快速度朝钢铁侠撞来的时候，立即起飞躲避。战舰撞击前有明显的信号，战舰会侧转身，因此要注意观察，不要只想到攻击，否则撞击带来的伤害也是很大的。

STAGE4 武器运输

过关条件： 瓦解马吉亚在附近的作战行动

次要目标： 摧毁8个武器箱

首先按照任务提示需要找到运输武器所在的城镇，行进一段路程后，会有敌方的军用车出现，需要一直紧跟在车辆的后面。注意，距离不能拉开太多，否则任务会失败，强化一下敏捷度，并且保持低空悬浮行进状态，提高保险系数。途中的敌人不必担心，也不要刻意花时间对付他们，能消灭多少就多少吧，否则车辆容易逃脱。

车辆每到一处会停止，随后会有敌方坦克出现，用火箭筒逐一消灭，也刻意绕到背后近距离击毁之。空中还会有直升机，不过威力一般，击落几架也无妨，但是没有必要过于在意。紧紧跟着敌方的军用车辆前进，不要和沿途敌人作过多纠缠以免浪费时间和精力。

到达目的地后，有兴趣的话可以将附近的所有敌人、坦克统统端掉。随后跳入中间被炸开的缺口，面对BOSS战。

本关的BOSS会有两种攻击方式：在地面上时，会采取原地甩手攻击，手臂可以拉开很长，不过速度很慢，有足够的时间避开；在空中时，会不断向地面进行甩手攻击，也比较好躲避，因为在他攻击的一瞬间，地上会有蓝色光影出现。建议强化敏捷度，躲避效率会很高。



BOSS其实很弱，不要被他的防御罩给麻痹了。对付此BOSS的时候，只能在地面上攻击他，可以使用火箭筒和近身格斗的结合打法，尽快消灭他。平时和BOSS拉开稍远的距离，等他停下甩手攻击时，利用攻击的硬直时间，发射火箭筒攻击他，或者选择近身打斗的方式，效果也很明显。BOSS每隔一小段时间会离开地面，这时尽量躲避他的攻击，等他落地后再次循环上述打法即可。

完成此关后会解开EXPLOSIVES（爆破物）中的Excelsior 2.0 Rockets（火箭炮2.0强化版），在下一关建议装备上。

STAGE5 马吉亚营地

过关条件： 调查清楚马吉亚的目的







次要目标： 摧毁5个武器箱

首先摧毁分布在楼顶上的自动枪塔装置，这个很好打，先在空中使用普通的反击机枪攻击装置上的火力点，同时把地上的敌人一并清理了。随后一个个拆除，在拆除的过程中，敌方的火箭会准备发射，所以还要抽空在规定时间内把这些火箭发射装置摧毁，飞到指定位置摧毁装置即可。往返几次之后，将自动装置和火箭发射装置全部摧毁，期间注意消灭地上、空中的敌人，尤其是地面上的重型坦克，建议使用火箭筒远程攻击，同时强化敏捷度和攻击力。完成任务之后，按指定路线来到大门口，破坏大门后进入军用设施基地。

按要求需要进入基地的最底层，一路前行，干掉出现的敌人，注意顶上的机枪塔，杀伤力很大，优先处理，不要用加特林步枪，用反击机枪就可以了，步枪打得很慢。途中还会有石像攻击（发射出蓝色的冲击波，危害很大）。利用间歇期步步前进。随后来到控制室，打开终端上的开关，开启地下通道后进入。

接着来到一个广大的大厅之后，处理完敌人，小心地上的地雷，离远点使用机枪引爆地雷，随后去开门进入。这间大厅跟刚才的地形差不多，消灭完敌人和讨厌的机枪塔之后，引爆地上的地雷，再次开门进入来到中央指挥大厅，进入BOSS战。

本关BOSS是3座石像。这里要格外小心，因为尽头的3个石像会攻击，而且旁边墙上会有机枪手进行周期性攻击。先找好掩体位置，从最左面或者是最右面寻找突破口，建议加强防御，并且使用火箭筒攻击。等待间歇期进行攻击，随后立即躲避，打掉一个石像之后，打中间的石像。可以躲在中间石柱的侧面进行攻击，这样可以躲开左右墙上机枪手的轮番攻击。不知道发了多少枚导弹之后，3个石像全军覆没，进入尽头的控制室，完成此关。



完成此关后开启爆破物中的Meteor MH Rockets(流星火箭炮)武器、Gold Original Armor(金色元祖装甲)套装，在下一关可以装备上。

STAGE6 空中堡垒

过关条件： 破坏空中堡垒

次要目标： 摧毁3个武器箱

首先摧毁敌方4处主要的加农炮装置，这些装置上的火力点较猛烈，不要直接在飞行平台上打，否则很容易成为靶子。建议分开解决，可以步步从侧面逼近某个装置，等找到合适的位置距离并且能够瞄准后再开火，因为如果靠得太近，容易被其打中。另外，装置会有一层黄色的保护膜，不过有规律，它只有在攻击的时候保护膜才会有效，所以要等其停止攻击后才能进行攻击，直到把保护膜破坏。

宇晓阳	啊～丁香般的惆怅，撑着油纸伞，独自彷徨在雨巷。哦…不好意思，太入神了。（某编：醒醒啊，春天快结束了）
读者资料	男，20岁，重庆市渝中区解放西路66号重庆日报社东楼14-3，400012

随后开启控制室开关，之后切断四条能量保护线路，分布在堡垒的4个机翼上，连续按○键拔掉。此时空中会有圆形飞行物出现，不要慌，它们攻击力很弱，很容易清理。打开前面的大门，进入后开启飞行机后侧的隔舱。

之后注意快速清理飞行机底部出现的EPA导弹，不要让它们靠近居民设施。这些导弹每隔一定时间会出现一个，逐一摧毁（大约有4到5个）即可。随后进入隔舱内，消灭里面的敌人，根据提示来到指定位置，摧毁整个飞行机即可完成任务。这关没有BOSS战，主要是要有耐心，只要肯来回进行奔波就可以解决任务了。

STAGE7 核能冬天

过关条件：阻止放射性原料的盗窃

次要目标：摧毁5个武器箱

首先要确保阿尔法核反应堆的安全性，并关闭已经被开启的阿尔法核燃料设施。根据提示进入远处的核设施基地，沿途干掉出现的敌人，随后关闭两个反应堆，之后关闭反应堆大门，离开设施建筑。

随后根据提示继续关闭剩下的核反应堆，中间的敌人可以不必过多关照。一路前行，准备进入BOSS战。



本关的BOSS和钢铁侠类似，不过攻击招式不多，只有原地向四处发射光束弹、原地释放大范围冲击波，他依靠四处的辐射能维持自己的体力。但是要特别注意一点的是，这里不能击破过多的辐射装置，否则任务会失败。等BOSS在辐射装置处吸收能量时，可以跑过去近身攻击一下，随后他一般会释放冲击波或者是光束弹，此时只要处于低空悬浮状态的话就很容易躲避过去。

总体上建议采取纯粹的格斗流打法，效率很高，趁他攻击间歇期就可以发动攻击了。不推荐用火箭筒，因为火箭筒发射速度较慢，容易被他的保护罩给防御住，而且爆炸还会波及到附近的辐射装置。



STAGE8 冰封之船

过关条件：找出偷走原型航空母舰的幕后黑手

本关没什么难度，按照既定目标一个个完成就可以了。地上的坦克和天上的武装直升机会比较缠人，小心点对付即可。消灭掉敌方的11个重型火力点（包括自动枪塔、坦克和直升机）之后会出现黄色的飞行物和机枪手，全部消灭之后，进入设施内打开开关，到设施底部。

干掉所有的飞行物之后释放被关押的同伴。然后返回地面，基地侧面的大门会开启，进入后干掉其中出现的敌人，随后击毁所有的武器盒装置，建议不要靠近装置再击毁，因为装置爆炸会波及周围。这里的敌人非常多，楼上楼下，还有黄色飞行物，强化一下体力和敏捷度。还有要注意的是，主角会按剧情流程遭到控制，按提示连续转动类比摇杆就可以摆脱控制，不要太慌张导致自己手忙脚乱了。

STAGE9 战争后方

过关条件：经受住钛甲人的袭击

纯粹的家园保卫战。这关难度比较大，主要原因是敌方增援部队会源源不断地出现。一开始是普通的机枪兵，这个还比较容易，后面会出现很多重型坦克和直升机，而且楼顶会出现火箭手。还是采取各个击破的战术，不要跑到中央去充当靶子，边打边躲，周围有很多掩体可以暂时用来喘口气。

必要的防御是要时刻注意强化的。消灭完一批敌人之后，先前逃脱的BOSS钛甲人会突然出现，此时敌方增援会逐渐加大，不过好在有一定的规律。打掉一批敌人之后，迅速冲向BOSS使用近身打法，或者从高空垂直降落攻击。随后立即飞上天空躲避增援部队的攻击，重复这样的操作可以相对比较容易地通过最终战，游戏到这里也就告一段落了。

爆走デコトラ伝説 BLACK

经过十年漫长等待，在街机上获得极高人气的暴走卡车传说系列终于登陆掌机，本作吸取了在其它平台上获得过成功的宝贵经验，相信一定不会让玩家失望。

NDS	spike	2008年3月24日
	RAC	1—2人/5040日元
暴走デコトラ传说 BLACK	512Mbi	



游戏简介

阔别十年的《暴走卡车传说》系列的最新作，加入了一部分对应NDS的触笔控制系统，操作十分简单，与普通的赛车竞技游戏差别不大，可以享受将车辆击爆的快感。与专业的赛车游戏一样，可以在游戏中选择全身和座舱两种视角，并可以互相切换；根据使用的车型的大小不同，道路上的车辆的尺寸也会自动变换；可以购买零件进行更换，随着零件级别的不断提高，卡车的能力也会随之提升，可以自由选择要提升的各种能力，并可以重复设置；另外，本作的剧情也十分吸引人，从简单的走私集团最后牵引出一宗威胁国际社会安全的大案，令人意想不到；唯一的不足就是画面比较粗糙，两旁的道路充满了马赛克，惨不忍睹，不介意画面的玩家建议一定要尝试一下本作。

操作

按键	操作
A	鸣笛示威
B	加速
R	马力全开
Y	刹车
X	切换视角
Start	打开菜单，可重新挑战
反复划触摸屏	与BOSS车纠缠时间过长时会自动出现触摸屏热血比拼，只要能量槽高于对手就可减少敌人的HP

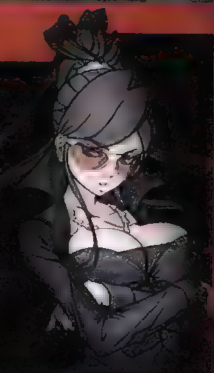
主要登场人物介

竜二
RYUUJI



不属于任何组织的卡车司机，与黑道上鼎鼎有名的哥哥不同，龙二的生活十分潦倒，连最基本的吃饭都成问题。为了寻找哥哥，龙二决定协助警察展开调查。

久石密
HISOKA HISAISHI



比龙二先行潜入走私组织的搜查官，成为龙二的最有力搭档。拥有性感迷人的身体。

レイカ



龙一失踪后，成为走私组织“神圣输送团”的代理头目，总是身着火辣的着装。

久住 源一郎



隶属警察公安部门，对龙一以及货物失踪案展开调查，拜托龙二秘密潜入走私组织。

越前屋



黑道司机们的御用机车零件店的店长，只要有钱,就可以帮你把卡车配置提高到最强,本名不明。

厚木巡查部長



日本警视厅交通巡查课的巡查部长，对从不遵守交通规则的卡车司机十分火大的热血男儿。

カズ



卡车司机，龙二的有力竞争对手，曾经是“神圣输送团”的成员，好像知道不少内情。

系统解说

●每撞毁一辆敌人的车辆，可得到100BP，连续撞毁分数加倍。在前一辆车被撞毁的撞击显示没有消失之前，再次击毁敌人可得200BP，反反复复最多可以达到每车400BP以上。
●每撞毁一NPC车辆，减少300BP。
●每撞毁一辆警车减少600BP。
●购买零件可以增加卡车的注目度，注目度增加到一定程度以后可以提升车辆的各种能力。
●每话完成后可以得到三个得分，依次是本话的基本分、撞击敌人车辆的得分、消耗时间所得到的分数（所用时间越少分数越高），最后会给出一个评价，由高至低分别为S、A、B、C，得到S级评价后（10000BP以上）还可以获得额外的奖励（新车或者强力的配件）。
●为自己的爱车车厢更换各种图案也可以增加注目度，同样是增加能力的一种方法，图案可以从商店中购买，也可以击败敌人后获得，每击败一个敌人都会得到他驾车车厢上所装饰的图案，游戏中为宅男们特意准备了很多性感美图。
●每撞毁7辆车后，可以得到一个马力全开的能量格，显示在右下角，一共有三个能量格。
●可以重复任何一话进行游戏，这样就可以无限攒钱买车和各种道具了。
●可以根据每话的胜利条件，对自己的能力点进行调整分配。
●本作中可以增减的能力点共分为6种，分别是体力、加速、最高速、操纵性、破坏力、耐久力。在游戏中，体力表现为HP血槽的长短度，耐久力决定了每次受打击时消耗HP的多少，最高速是在不使用全力冲刺技能的前提下卡车的最大速度，加速则对冲刺技能的极限速度有所影响，操纵性影响着左右摇摆的灵活度，破坏力越高撞击敌人时，对方减少的HP就越多。

小技巧

●躲避撞击NPC减分的方法。撞击NPC车辆是对攒钱大法最大的威胁，除了躲避以外还可以通过撞击敌人的车辆，间接撞击NPC的办法来减少减分，但是最重要的还是玩家的车技。

●撞击BOSS车的方法。根据敌人的特点要进行相应的撞击战术，如果敌人是速度型的卡车，最好采用领先敌人一个车身，同时用车头别它的方法.虽然可以限制对方的速度，但是前提是自己的耐久力和破坏力必须够高；敌人的速度不高的话，如果有很长的车厢，只要瞄准敌人的车厢进行猛击就可以了；如果敌人是小型卡车的话，最适合用车厢使出“神龙甩尾”。

游戏中的相关日文解说

●ストーリー：剧情模式

●ガレージ：车库

乗り換え：换车

パーツ变更：换零件

ハコ绘变更：更换车厢图案

车名变更：换车名

セッティング：变更能力点

●ショップ：商店

车购入：买车

パーツ购入：买零件

ハコ绘购入：买车厢的图案

●リトライする：从赛段初重新开始游戏

●リタリアする：从本话剧情处重新开始游戏

卡车各部位配件详解

フロント行灯（反光板）：装饰在驾驶室正前方的长条形塑料制品，由于表层涂上了一层反光颜料，可以在夜间反射对面行驶的来车灯光，保证车辆的正常安全行驶。

フロントスクリーン（滤光玻璃）：贴在驾驶室挡风玻璃上的一层薄膜，目的是阻挡刺眼的阳光，使驾驶员避免受到相关的干扰，可以直视前方正常行驶。

フロントバンパー（前保险杠）：安放在车头下方的保险杠，在与前车相撞的情况下，可以起到减轻驾驶室的受损度、保护驾驶员的目的，同时还可以增加车头的重量，在与BOSS的对战中,能给与敌人最大限度的打击。

バイザー（车头前顶框）：安放在车头正前方的钢制饰品，没有什么实际的用处，只不过可以增加车型整体的美观度，更加引人注目罢了。

ミラー（车头镜）：装在驾驶室两侧向前探出的有色玻璃，作为不错的装饰品的同时，还可以在第一视角进行游戏的时候，观看到它引起的各种效果，有兴趣的玩家可以试一试。

はしご（车梯）：相当于旗杆一样的柱状物，立于驾驶室的车门两侧，好像车头的两个耳朵一样。

ホーン（高音喇叭）：各种各样的高音喇叭是震慑敌人的有力工具之一，在本作中，不同的喇叭可以发出不尽相同的声音，这也是本作的一大亮点。

フロントデッキ（车首顶框）：安装在车头顶部的装饰品，虽然看起来有些笨重，但是实际上也间接起到了增加车头重量的作用，在与敌人进行近身肉搏战时可以充分利用体现。

荷台前行灯（前灯箱）：车厢前方顶部的饰品灯，与之前介绍过的反光板等道具一样，只是单纯的装饰品。

ロケット（车厢边框）：位于车厢上端两侧的发光管，从车厢的首部一直延伸到车厢的尾部，夜间行驶的时候必然成为卡车的引人注目的亮点。

デンショク（车厢灯饰）：安装在车厢四周边边角角上的灯饰品，与之前介绍的边框一样，夜间的时候才能显现出“威力”。

リアバンパー（后保险杠）：起到增加底盘重量的作用，是一个可以给敌人相当打击的重要配件，但是要与敌人进行纠缠的时候，它也是首先被击落的对象之一。

サイドバンパー（侧保险杠）：与后保险杠一样，起到增加底盘重量的作用，但是也同样是首先被击落的道具之一。

ホイール（轮胎）：对于大型的卡车司机来说，轮胎起到了保证车速和操纵性能的重要作用，好的轮胎就是卡车的生命一样重要。



序章

“为了寻找失踪的哥哥，我成为了暴走卡车的驾驶员……”

龙二的哥哥在一个月前突然失踪，哥哥在失踪前曾担任一个走私组织“神圣输送团”的头目，在一个名叫久住的男警官的再三恳求下，龙二秘密潜入了这个组织，一探究竟。

在“神圣输送团”，龙二遇到了同样秘密潜入的搜查官久实密，结成搭档的龙二与久实密决定打入敌人的核心，一场在走私团伙中秘密展开的艰苦战斗就这样拉开了序幕……

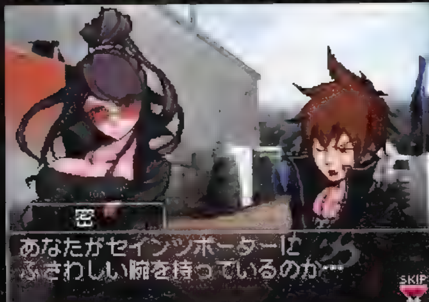
第一章·一话“爆走开始”

胜利条件：到达终点前将对手的卡车破坏。
败北条件：自己的卡车被破坏，或到达终点时没有将对手车破坏。

龙二的哥哥失踪已经一个月，这天早上，一名神秘男子来到龙二的住处，这间屋子既是龙二接受工作的地方，也是他的住所。来人名叫久住源一郎，在告之龙二的哥哥龙一已经失踪一个月以后，交给他一项工作，完成后的佣金是普通运输费用的3倍。吃腻了方便面的龙二已经没有别的选择。在港口遇到了卡车司机荒井的挑战，号称卡车界NO.1的荒井果然是虚有其表，这家伙驾驶的小型卡车各方面的性能都不高，不过对于龙二的陪练真是再合适不过了。

在战胜了荒井后，久住再次出现，原来这是他安排的一次测试，久住的真实身份是警察，龙二的哥哥龙一是一个走私组织的头目，他想利用龙二是其弟弟的身份，安排其潜入走私组织“神圣输送团”调查龙一的失踪案。为了寻找哥哥的下落，龙二答应了久住的要求。

攻略要点：路宽车少，适合新人练手，BOSS车在1/3路段处，不是什么厉害的角色，在这之前可以尽情享受破坏的乐趣，本话也是攒钱的最佳选择，即使达不到A级评价也可以得到大约4000左右的BP。





■高速道路·A■

第一章·二话“潜入调查”

胜利条件：比对手先到达终点或将对手卡车破坏
败北条件：比对手晚到达终点或被撞毁

虽然久住说一切都已经安排好了，可是安排好了什么呢？龙二心里还是不踏实。来到“神圣输送团”的接头地点——一家废弃的工厂。在这里龙二遇到了性感迷人的久石密，并进行了加入组织的测试——与密进行比赛。顺利通过后，龙二就这样加入了“神圣输送团”。并且密还告诉龙二一个秘密，自己也是秘密潜入的警察。听到这个消息的龙二不禁大吃一惊。

攻略要点：与第一话不同，两车同时出发，不管是车型、零件、速度还是HP方面，与密的卡车相比都处于下风，所以建议大家采用无限击毁杂鱼，然后打开全马力冲刺的方法，与其展开速度战，不要与密过多的纠缠。

第一章·三话“初工作”

胜利条件：到达终点前将对手的卡车破坏。
败北条件：自己的卡车被破坏，或到达终点时没有将对手车破坏。

龙二和密开始了打入组织内部的秘密战斗，由密来想办法，龙二负责实施，至于为什么这样安排，对脑筋不大灵便的龙二来说想必要痛苦的多。这时出现了一个意外，警视厅交通安全课的厚木巡查部长找上门来，警告龙二这个刚加入组织的小屁孩子，不要无视交通规则在马路上横冲直撞，否则的话一定要龙二好看。受到这恐吓的龙二丝毫不为所动，因为毕竟自己是受了警察的正式委派。想要挑明身份的龙二受到了密的阻止，因为他们执行的是秘密任务，绝不能轻易暴露，讲完道理后，密交给龙二一项工作：将一件艺术品送到凶花组事务所。看着摆在眼前的艺术品，怎么看都不像是正道来的。这时组织的“先辈”根津来找茬，自己的怨气终于找到了一个发泄的

地方。

攻略要点：与第一话的情形大致相同，BOSS车在道路的1/3处，不过这次的BOSS比第一话强了不少，不要与杂鱼进行过多的纠缠，保证在体力充足的情况下迎战根津。

第一章·四话“宿敌出现”

胜利条件：限制时间内到达终点
败北条件：限制时间内未到达终点

在密的配合下，随着龙二完成的任务越来越多，在组织内部也越来越受到重视，终于迎来了难得一见的休假，龙二来到了经营卡车配件的“越前屋”。“越前屋”的店长一眼就认出了与龙一十分相像的龙二，因为龙一是这里的常客，他的卡车经常不是这里出毛病就是那里有问题。在这里，越前屋的店长教导龙二真正的车手必须做到人车合一。

“神圣输送团”的前成员カズ在这里出现，并对龙二很有兴趣，于是二人开始进行一场比赛，为了不占便宜，カズ表示，只要龙二先到达终点就算自己输。

攻略要点：カズ驾驶的是中型卡车，不过不用担心，因为不是一个级别的，所以这话没有HP的显示。カズ在道路的1/3处，战术指导思想是避免与其冲撞，保持车速，多打击杂鱼，确保全马力能量的获得。



第一章·五话“不能接受的真相”

胜利条件：到达终点前将对手的卡车破坏。
败北条件：自己的卡车被破坏，或到达终点时没有将对手车破坏。

当自己战胜カズ的消息被传开后，自己在组织内的名气大增，因为カズ的实力曾经是这里数一数二的。干部田中跑来找龙二，田中在龙一掌权的时代就是干部，是组织内为数不多的比较善良的家伙。他是从密的口中听说龙二在与カズ的比赛中获胜的，不过他这次来的真正目的是带龙二去见目前“神圣输送团”的代理头目レイカ。一身裸露装束的レイカ表示，在完成这次的任务后，会告诉龙二一些他关心的事情。

在仓库遇到组织的竞争对手“血龙”的铃木，在艰难击灭肌肉男铃木后，レイカ告诉龙二，龙一已经死了，而且，龙一的死与“血龙”有关。

攻略要点：车如其人，铃木的车很结实，不管你怎么撞，血掉的都很慢，只能等待必杀技的机会到来，记住一定要先将触摸笔放在能马上找着的地方，笔者就因为找不到笔，茫然不知所措而不得不好几次使用SL大法重新挑战。

第二章·六话“宿敌再现”

胜利条件：到达终点前将对手的卡车破坏。
败北条件：自己的卡车被破坏，或到达终点时没有将对手车破坏。

哥哥已经死了，在听到这噩耗的一霎那，龙二的脑子里一片空白，一个声音在他的心中反复回响，“再也见不到哥哥了”，不能接受这个沉重事实的龙二将自己关在屋子里。密找到了失去联络将近一周的龙二，劝说龙二将工作继续进行下去，找出杀害龙一的凶手，但是失意的龙二一句话也没有听进去。カズ再次找到龙二，向其挑战，龙二终于受不了カズ的嘲笑接受了カズ的挑战。失败的カズ这样说道：“没想到在同样的地方输给兄弟两个人。”原来以高速自诩的カズ曾经向龙一挑战过，可是失败了，不过胜利的龙一却邀请カズ一同走，结果二人终于结成了好友。看到精神不振的龙二，为了让他再次振作起来，カズ才想出这个与他决斗的办法。听完这一番话，龙二终于决定继续调查，找出真凶。

攻略要点：这一话没有NPC，所以可以横冲直撞，无所顾忌。カズ的中型货车相信各位已经在第四话时领教过了，由于实力差距比较大，所以一定要把握住使用角力必杀的机会，一次也不能失败。



建议使用手直接点击，这样可以节省时间。在HP所剩不多的时候，カズ会变得十分疯狂，一定不要大意。

第二章·七话“反击开始”

胜利条件：到达终点前将对手的卡车破坏。
败北条件：自己的卡车被破坏，或到达终点时没有将对手车破坏。

久石密向久住汇报近况，告之龙二已经从打击中恢复，不过久住更关心的似乎是丢失的货物。龙二开始向“神圣输送团”的敌对组织“血龙”展开复仇行动。为了引起他们的注意，龙二故意接受了一个比较显眼的任务，前往一所豪宅。从富婆加纳手中接过了宝石的龙二，果然受到一个名叫污田的男人的盯梢……

将污田击败后……这家伙果然是“血龙”的成员，不过只是一个小角色，对龙二并没有什么用，被放走的污田抱头鼠窜。龙二发誓一定会找到“血龙”的头目。

攻略要点： BOSS污田使用的是大型卡车，所以最好在他的上位用车屁股堆他，慢慢跟他消耗，依然要珍惜每一个对决必杀的机会，还是建议用手指直接触碰，节省时间。



第二章·八话“夺取谜之货物！”

胜利条件：限制时间内到达终点。
败北条件：限制时间内没有到达终点。

“血龙”好像与黑社会有着什么秘密联系，只要成功夺取“血龙”的货物，就可以让“血龙”的名声一落千丈，并且不用自己动手，黑社会自然不会让过他们……密的计划果然厉害。打开“血龙”的箱子，没想到里面竟是一个女孩，名叫玛利亚·露芬，是访日的石油大王的独生女。没想到黑社会串联“血龙”一起绑架了玛利亚。三人吵吵闹闹中被“血龙”的成员座古田发现，于是展开了一段血腥的公路追逐赛。



胜利后，看着回到父亲怀抱的龙二感慨万千，自己从小被哥哥一手抚养成人，可是现在哥哥已经不在了……

攻略要点： 本话没有HP的显示，避免与任何车辆相撞，保持速度。

第二章·九话“激烈冲突1”

胜利条件：比对方先到达终点或将其破坏
败北条件：比对手晚到达终点或自己的车被破坏

虽然让“血龙”的阴谋被破坏，但是他们的头目依然没有露面，为了彻底将其破坏掉，密制定了一个计划……假装成横夺人质（玛利亚）的龙二受到了警方的追捕，“血龙”在一个关卡集中了全部力量，准备袭击龙二，做最后的拼死一搏，当然这一切都在龙二的掌握之中……

击败“血龙”的首领乔尼后，马上就要得知哥哥被杀真相的龙二十分激动，不料乔尼却将レイカ劫持离去……

攻略要点： 本话的道路十分狭窄，BOSS比较强悍，建议不要贪图小便宜，尽量避免与敌人纠缠，一直沿着左侧加速行驶即可。

第二章·十话“激烈冲突2”

胜利条件：到达终点前将对手的卡车破坏。
败北条件：自己的卡车被破坏，或到达终点时没有将对手车破坏。

就在乔尼即将逃走之际，カズ突然出现在乔尼的背后，一下子将其击倒在地，被这突如其来的打击吓得惊慌失措的乔尼夺路而逃，龙二紧追不放……

被抓住的乔尼坦白道，在得知龙一已死的消息时，他兴奋异常，多年的宿敌终于消失了，以后就是“血龙”的天下了，不过确实不是乔尼自己对龙一下的手。就在乔尼要说出真凶的一瞬间，被一枪击中胸部倒下了，密向放冷枪的凶手追去……龙二还在乔尼的尸体旁发呆，离真相就差一步。

却……龙二和ホス赶在警察到来之前离开了，密向久住作了简短的汇报，不远处的レイカ看着这一切却在咬牙切齿，好像有什么不平。

攻略要点： 对手不愧是“血龙”的扛把子，近身撞击的技巧十分高明，尽量从后面撞击他的车后部。

第三章·十一话“救援暴走”

胜利条件：到达终点前将对手的卡车破坏。
败北条件：自己的卡车被破坏，或到达终点时没有将对手车破坏。

随着“血龙”的毁灭，“神圣输送团”俨然成为走私界的老大，一切都暂时变得平静了许多。等待密进行下一步计划指示的龙二忽然接到久住的电话，关东北部发生了大地震，需要紧急输送救护药品，但是“血龙”的部分残党却意欲中途拦截高价的急救药，希望龙二能帮忙。在医院的仓库遇到了想要复兴“血龙”的特攻队长——冰室礼子，二人展开了你死我活的激烈争斗……不仅要击败残党而且还要在第一时间将药品送往受灾地，龙二顿时感到重任在身……

击败敌人后，龙二从久住那里得知密正在追查暗杀乔尼的凶手，久住要龙二无论如何一定要找到失踪的货物。

攻略要点： 因为敌人的速度很快，所以最好的方法就是在敌人加速超车的时候用车头别住它，这样反复进行，注意不要让其超车，建议不要顾忌碍事的NPC。

第三章·十二话“疑惑”

胜利条件：到达终点前将对手的卡车破坏。
败北条件：自己的卡车被破坏，或到达终点时没有将对手车破坏。

一大早，密就来到了龙二家，杀死乔尼的凶手已经查明，是一个叫佐藤亮的人，但是此人最近和“神圣输送团”往来频繁，这让龙二迷惑不解，一切只有找佐藤本人了解，佐藤也是一个卡车司机……

POWER CRASH
PLAYER
BOSS

Scratch!!

制服佐藤后，原来雇佐藤暗杀乔尼的竟然是“神圣输送团”的代首领レイカ，龙二急忙赶往组织的联络站一探究竟。

攻略要点： 佐藤驾驶的是大型卡车，各方面的能力都比较平均；路况不错，鱼腩部队比之前明显增加了不少。



第三章·十三话“背叛”

胜利条件：到达终点前将对手的卡车破坏。
败北条件：自己的卡车被破坏，或到达终点时没有将对手车破坏。

心中充满了不安和愤怒的龙二走进了联络站，没想到找到レイカ和田中前辈等很多成员都在这里，レイカ反咬一口，说龙二和密勾结杀死了乔尼，因为他是警察的卧底，他们要将所有的走私团伙消灭干净，并说乔尼被消灭后，紧接着要对付的就是她レイカ了。简直岂有此理，龙二怒不可遏，不过面对田中的责难，他又有苦难言。现在不仅是乔尼的死，连哥哥龙一的死也被推在了自己的身上……

击败了田中后，龙二明白，哥哥的死一定与レイカ有关，在仓库边再次找到レイカ后，她终于说出了实情，原来就是レイカ杀死了龙一。

攻略要点： 本话的难点是路面比较狭窄，如果这时有足够的钱买了零件的话，建议将操纵性改装到最高。由于NPC的车十分碍事，所以想在本话挣钱基本是不可能的。

第三章·十四话“与レイカ的决战”

胜利条件：到达终点前将对手的卡车破坏。
败北条件：自己的卡车被破坏，或到达终点时没有将对手车破坏。

为什么要杀死自己曾经的伙伴呢？レイカ说，因为龙一背叛了自己，背叛了组织，没等龙二反应过来，レイカ就向龙二发出了挑战……

“神圣输送团”原本是一个卡车司机的乐园，

张森荣 | 世界上最远的距离不是生与死，而是PG在我面前，我却无时间看完。
读者资料 | 男，19岁，广州市广原路景泰直街10号903，510405

但是レイカ为了扩大影响，慢慢接受了很多违法的工作，并慢慢与龙一产生了冲突。为了得到龙一手中的高价货物，レイカ不惜向龙一下了黑手。不过等待她的将会是正义的审判。

攻略要点：レイカ的卡车没有车厢，很小巧，所以撞击时要格外小心，尽量领先她，另外，本话的路面比较狭窄也是一大难点。

第三章·十五话"大爆发"

胜利条件：限制时间内到达终点
败北条件：限制时间内未到达终点

发疯的レイカ向森林处跑去，龙二和密紧随其后，没想到レイカ早在这里埋伏下一辆装满了炸药的卡车……

油料耗尽的卡车终于被迫停了下来，在就要爆炸的时候，龙二向驾驶室跑去，想要将レイカ从车里救出来。但是レイカ却已经下定了决心，要到另一个世界去找龙一……就在爆炸前，レイカ还在回味着龙一邀请自己加入"神圣输送团"的那个激动的时刻，那时候自己就像一个天真的小孩子。

攻略要点：卡车会在1/2的路段处，因为有时间的限制，所以尽量避免和敌人冲突，另外，在进行本话前，请先将各零件的速度加装至最高。

最终章·十六话"梅特罗迪巴公司"

胜利条件：比对手先到终点或将对手击破
败北条件：比对手慢一步到终点或自己被击破

哥哥龙一，"血龙"的乔尼还有レイカ都死了，所有的起因都是龙一最后接手的那件货物，到底其中隐藏着什么样的秘密呢？龙二决心将这件事搞清楚。

早上，カズ来到龙二的住处，向其说明自己是如何离开"神圣输送团"的，自从龙一死后，レイカ接手的组织就完全发生了变化，那再也不是当初属于自己的那个组织了，这个组织迟早一天是要被毁灭的，于是自己才毅然离开了它……



这时他们的谈话忽然被一阵电话打断，久住警官要求龙二去组织的联络站调查一下，看看有没有什么线索，还没等龙二回答，久住就匆忙挂了电话……二人一起来到了已经解散的组织的联络站，这里空无一人，カズ带龙二进入了事务所，在这里他们发现了一本污垢的笔记本，这个居然是龙一使用的秘密账本。二人发现龙一最后接受的送货方是梅特罗迪巴公司，这是一家经营钢铁、日用品等货物的进出口贸易的大公司，这时门口忽然来了几名男子，カズ与龙二趁他们不备，向卡车跑了过去……

来人名叫罗伯特，他们也是为寻找龙一接受的货物而来。

攻略要点：BOSS的大型车超车本领高超，如果没有绝对的破坏力的话，建议一直用车头别它，不让其超过。



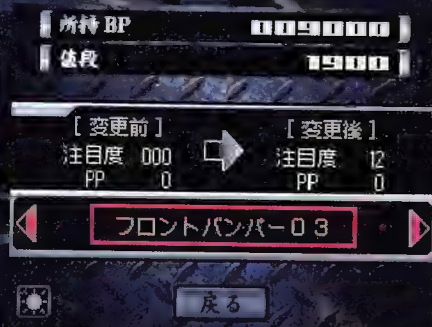
最终章·十七话"龙一的留言"

胜利条件：到达终点前将对手的卡车破坏。
败北条件：自己的卡车被破坏，或到达终点时没有将对手车破坏。

回到住处，二人商量对策，龙一最后接手的货物是解开一切谜团的关键。カズ仔细查看账本，却从中发现了几张小纸条，上面写着几个数字，"36"、"67"、"89"、"23"，这个一定是金库的密码。这时忽然来了一个人，自称是梅特罗迪巴公司的人，龙二向其询问委托给哥哥的究竟是什么货物，此人却闭口不答，他的目标是金库的密码，看来一场恶斗在所难免。

战胜了梅特罗迪巴公司的刺客后，那家伙却狠狠的提醒龙二不要小看梅特罗迪巴。在组织的秘密金库里，龙二找到了一卷录影带，录影带的贴纸上清楚的写着龙一的签名。

龙一按下了录像机的进行键，看着画面，他心中热血沸腾，画面中出现的正是哥哥龙一，"我



想留下最后的真实情形，这也许是我最后的一次工作了，不知道谁会看到这卷录影带，希望他能够继承我的意志，继续保护我曾经用生命来捍卫的东西……”，画面中的哥哥伤痕累累，也许那时正经历着刺客的追杀吧，龙一这时候已经热泪盈眶。

攻略要点： BOSS的大型卡车撞击技十分了得，它的车厢很长，而这个庞大的车厢尾巴也是它的弱点，要好好利用车厢不易甩动的特点，攻击它的后部。

最终章·十八话“哥哥留下的货物”

胜利条件：到达终点前将对手的卡车破坏。
败北条件：自己的卡车被破坏，或到达终点时没有将对手车破坏。

看完了哥哥留下的录影带，龙二明白了一切，受到龙一精神感染的弟弟决定继承哥哥的意志，完成他未竟的事业。龙二向哥哥租下的一家仓库走去，那里有哥哥留下的货物。

按照龙一交给的方法打开了仓库的大门，货物果然在这里，不过梅特罗迪巴公司的人也偷偷跟了过来……

摆脱了梅特罗迪巴的纠缠后，龙二急忙打电话给久住，得知事情有了突破性进展的久住，要龙二将货物运往他制定的仓库，哥哥的一番努力终于没有白费……

攻略要点： 本话的BOSS与上一话基本相同，弱点依然是敌人货车的车厢。

最终章·十九话“真相大白”

胜利条件：到达终点前将对手的卡车破坏。
败北条件：自己的卡车被破坏，或到达终点时没有将对手车破坏。

来到与久住约定的仓库，久住称赞龙二完成了龙一没有完成的壮举，不料龙二却反戈道，哥哥并没有失败，原来，从哥哥留下录像中得知，这次的货物是由警察方面送给梅特罗迪巴公司的，警察为什么要雇佣卡车司机运送货物呢，这难道不奇怪么？哥哥并没有按计划行事，而是将货物藏了起来。在哥哥的调查下发现，梅特罗迪巴公司表面上是一家综合贸易公司，但是实际上却进行着秘密的军火交易，抱着疑惑的龙一这才将货物藏了起来。这时久住说，龙二运送的货物是用来制作核武器的高浓度U，是国际法明令禁止的运输物品。为什么要把核燃料运往梅特罗迪巴公司呢？久住到底是不是真正的警察呢？这里似乎隐藏着什么不可告人的秘密。围绕这个危险的货物，龙二与久住的部下展开了激烈的争夺……

被击败的部下举起了手枪，久住这家伙果然是不择手段。“一切都要结束了么？”龙二闭上了眼睛……

攻略要点： 敌人的大型卡车是游戏到此为止最强的，玩家必须将自己的卡车换成大型车，并且将破坏力和耐久度提高才能与之一拼。

最终章·二十话“结局”

胜利条件：比对手先到达终点或将其击毁
败北条件：比对手晚到达终点或被击破

一声清脆的枪响，龙二再次睁开眼睛时，却发现自己并没有受伤，原来这时カズ恰巧赶到，救了龙二一命，カズ劝龙二不要管自己，赶快去追赶久住……这时接到了龙二联系的密也正好赶到，对滥用职权偷盗核燃料的久住宣布了对其的逮捕令，但是久住似乎并不害怕，他说，只有这个充满了火药味的贩卖军火的国际大舞台才是自己发挥才能的场所。身为保护人民生命安全的警察，居然做出这样无耻的事情，龙二心中怒火中烧……

失败的久住终于被抓住，一切似乎都结束了，但是，厚目警官却在这时出现，宣布将所有人逮捕，来得真不是时候，久住趁乱逃出了大家的视线。

攻略要点： 垂死挣扎的久住的大型车速度很快，战术依然是用车头别着他，限制他超车，破坏力依然要改造到最高。

最终章·最终话“最后的战斗”

胜利条件：到达终点前将对手的卡车破坏。
败北条件：自己的卡车被破坏，或到达终点时没有将对手车破坏。

久住对这两个碍事的兄弟真是恨之入骨，龙二却不管这些，在他的后面紧追不放……追到了久住，并将他交给厚目警官，这次一切终于都结束了，哥哥龙一在天有知也可以安息了……

多亏了哥哥，龙二找到了适合自己的生活，那就是在公路上进行追逐……

攻略要点： 久住驾驶的大型卡车在中间的地方，最要命的是掌握好时间和对其进行打击的频率，所以尽量赶超在他的车前，实行速度压制，不让他提速，然后每撞一次就将车头摆向另一方，再一次进行撞击，确保每次都能消耗掉敌人的HP。

 现实生活中的改装车

在国外，改装车由来已久，最初出现的改装车是为了更好地参加比赛，所以许多喜欢飚车的人将自己的座驾纷纷加装发动机，排气管等多项设备，为的是能在比赛中达到更高的速度，从而获得好成绩，这种改变原车的方法就是现代改装车的由来。几十年过去了，随着汽车工业的发展以及赛车运动的深入人心，汽车改装也成为普通车迷汽车生活中的组成部分，并渐渐成为一种时尚。现如今，改装车在全球范围内得到了广泛认可，特别是在年轻人中，颇有市场，驾驶一款改装后的车显得卓尔不群，在车流中总是能得到最高的回头率。

作为亚洲汽车技术最先进的国家，日本在改装车方面也有很多经典作品，特别是国内的改装车厂，在技术力量和资金积累方面都有不俗的实力。FABULOUS车厂就来自日本，是少数几家暴走式样外观套件的改装厂之一，其出品主要集中在外观、轮圈、排气系统、内饰等方面，而涉足的车型也非常广泛。

日本东京每年也举办一次改装车展览，与美国车展不同的是，日本的改装车展览看上去更加疯狂，在这里你会看到许多已经看不出原来车型的"狂改"车。由于日本拥有最先进的机械技术和电脑技术，加之汽车市场的完善，汽车在日本人的眼中并不是值钱的商品，许多日本人将汽车看作一个崭新的平台，在这个平台上他们肆意而为，充分发挥自己的想象力，也充分展示自己花钱的本领。通过他们疯狂的改装之后，车的价值已经在原来的基础上翻了好几番。





症候群：本意是指因某些有病的器官相互关联的变化，而同时出现的一系列症状。后有指某一些人因相互影响而达成一致的意向。如“斯德哥尔摩症候群”是指在劫持事件中，人质因同情劫匪而同其达成一致，不同警方配合，反而帮助劫匪对付警察。掌机症候群：意指玩家由于长时间玩掌机，在某些特定情况下不由自主地重复某种动作或者行为，而这些动作或者行为是无意义的。基本上每一位玩家多多少少都会有一些毛病，当然有的并不能称为毛病，也许只是一些毫不在意的动作罢了。这就像有的人吃完饭必须剔牙一样，别人看起来这是很正常的事情，可是如果找不到牙签，他就会觉得非常别扭，这就又扯到强迫症上去了，但其实强迫症正是小毛病的一种延伸，一种体现。强迫症患者伴有明显不安和烦恼，但有强烈的求治欲望、自知力保持完整。当然掌机症候群远远不如强迫症那么可怕，至少玩家不会出现不安和烦恼的情绪，最多是对掌机增加磨损降低寿命，或者浪费电量，对玩家自身没有什么大的伤害，不过这些小毛病有时还是会带来少许苦恼的。

掌机症候群的病因不仅仅和玩掌机有关系，有很大一部分玩家是从家用机时代，甚至街机时代就有游戏综合症，所以当这些人开始玩掌机的时候自然就转移到掌机上来了。当然有的玩家没有玩过街机或者家用机，但是多多少少也会接触一些吧，即使你没有游戏综合症也应该见过一些游戏综合症的表现，虽然你从来没意识到这是游戏综合症，认为那是高手的一种表现，所以当有一天你站在街机前时，你也会模仿这些动作。除了游戏综合症的平台转移会导致掌机症候群病发以外，有些特定的游戏、环境或者习惯也会使人患有掌机症候群，所以说只要你是玩家，患掌机症候群都是在所难免的。

如果你看了这篇特稿后，发现自己有特稿中所写的种种毛病或者习惯，那你就患有游戏综合症了，不过不用担心，因为几乎每一个游戏迷都不可避免地患有游戏综合症，也不用刻意去戒掉，因为它的危害并不像强迫症那样大（况且冰冻三尺非一日之寒，冰化三尺非一日之暖，不是那么容易戒掉滴），而且有很大一部分人以此为荣，就像很多人以宅、腐为荣一样，由于各种媒体记者乱用“宅”字，使得本来就不大清楚意思的国民曲解了“宅”的定义，也许这就是所谓的流行趋势吧。既然是流行，那就是无法抗衡的一种力量，就让它随风而来又随风而去吧，所以我们今天就来说说这潜伏在玩家群中的流行病——掌机症候群。

街机篇



几乎所有80后玩家都是从街机时代成长起来的，拿着几块钱逃课，跑到街机厅里，买上几个游戏币，痛快地玩上一个下午。在我的记忆里北京最便宜的时候是5毛钱一个币，有的地方可能1块钱仨，在一个破旧的几十平米左右的房间里放着几台街机，屋子里乌烟瘴气，地上满是烟头和尘土，墙角立着一把笤帚和一个簸箕，老板嘴里叼着烟，坐在一个桌子后面不屑地数着抽屉里的毛票。（好像小学生作文啊）那时让我们着迷的《名将》、《惩罚者》、《凯迪拉克与恐龙》、《圆桌武士》、《夕阳骑士》、《沙罗曼蛇Ⅱ》、《铁钩船长》、《暴力刑警》、《1945》，（我可没有故意凑字数，都是不得不

沈璐彬	整天烦着老妈给我GBSP，没有GBSP在身边，日子能过得快乐吗？（库巴：考个好成绩说服妈妈还给你。）
读者资料	男，17岁，浙江省杭州市上城区彩霞岭，310002，QQ849951380



提的经典游戏)吞掉了我们多少个游戏币啊。好！回忆到此结束，让我们看看这些游戏给我们带来了多少后遗症吧。

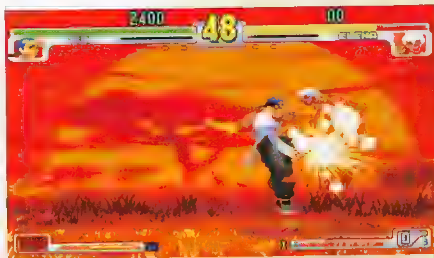
颠脚症候群，俗称为哆嗦，在家里看电视或者吃饭时经常出现，家长会训斥孩子："脚别哆嗦！"在现代街机厅里，很多小街机前面都有座椅，所以经常能看到颠脚的玩家，是一种洋洋得意的表现，其实是一种很不好的毛病，在比较正经的公共场合被别人看到会被认为没有家教，对自身的危害会影响到腿部的发育，也有人认为能促进血液循环，因为都不是权威的专家，所以具体对人身会有怎样的危害还不清楚，不过确实是不好的习惯，笔者认为有这个毛病的读者最好控制自己戒掉这个毛病，无论是玩游戏还是吃饭看电视学习的时候。

不爽就砸机器症候群，这个很容易解释，就是玩到不爽的时候对按键甚至机体拳打脚踢。有这种毛病的玩家普遍脾气暴躁，易生气，这跟家庭环境也是有一定关系的。对人体的直接伤害是有可能弄伤自己的手脚，如果花5毛钱买个币打游戏，把脚给踢伤那就不划算了。对人体间接伤害是当你对着按键一顿乱拍时，老板或工作人员叫来打手对你进行一番拳打脚踢，所以还是不要和机器发脾气了。不过优点也是有



的，就是可以把自己心中积压的情绪全部释放出来，但是如果老是这样发泄可就不好了，游戏嘛，又不赢房子赢地的。推荐大家使用打枕头的方法戒掉这个坏毛病，等打枕头养成习惯了，再戒掉打枕头的习惯吧。（笑）

摇摇杆症候群。摇杆嘛就是用来摇的，难道这也是什么毛病不成？我要说的当然不是玩游戏控制飞机时的摇摇杆，那些都是有意义的正常动作，这里讲的都是没有什么意义的多余动作。其实也不是完全没有意义，如果你要较真的话，每一个事物或者行为的存在都是有意义的。那么这里的摇摇杆到底指的什么意思呢？（众读者：废话到底有完没完？！）指的是在游戏人物进行某些无法改变的特定动作时，玩家习惯性地摇动摇杆。这种现象普遍出现在对打游戏中。举例说明：翔武和八房对打街霸33，翔武的肯抓住八房的黑人美女（抱歉我不知道她的名字），做过肩摔动作，这时翔武习惯性地做360°摇动摇杆动作。这种现象在编辑部非常普遍，最经常出现这种习惯的应该是菜团同学（原因应该是他经常玩的原因吧），在抓住对方或者发出大招打中对方的瞬间，超帅气自信地转动摇杆，其实根本不会增加任何攻击力，算是一种"高手"的标志吧，不过库巴没见过真正的高手玩，不知道是否也是这个样子，说起来库巴也有这个习惯呢。这种习惯的起因应该是互相效仿吧，至少库巴是跟菜团学的，觉得对人体和精神都没有什么危害，最多是增加摇杆的磨损度吧，所以有无皆可,没有这个"毛病"的对打游戏爱好者可以学习一下哦，很炫的说。呵呵，居然怂恿玩家得游戏综合症。



对打游戏取胜后虐尸症候群。指的就是在战胜之后再补上一脚把对手打飞，或者做出挑衅动作。其实现在很多对打游戏都有类似的设定，在取胜后还是可以输入一些动作指令的，让玩家可以对"尸体"再补上个一两拳，当然也有玩家选择挑衅这个动作，对敌人绝对是极大的

王韦哲	让我中个PSP，砸死我也瞑目啦！（库巴：我们怎么舍得砸死你啊！）
读者资料	男，14岁，内蒙古自治区呼和浩特师赛罕区西林南路，010020，QQ695709349

心理侮辱。这样的设定确实增加了取胜后的快感，也没有什么危害，估计就是败了的人也许会不太舒服吧。这个习惯非常普遍，只要不是对打白痴（指新手中的新手）都会有补上一下的习惯，不管打的上打不上，只是习惯性地按键而已。既然厂家这样设定，那我们就接受吧。呵呵，估计很多玩家都认为这算不上什么毛病，库巴不得不承认这不算毛病，但这绝对是游戏给我们带来的习惯，所以既然写就写得全面一些。

家用机篇



各位玩家接触最早的家用机应该是任天堂的FC吧，当然也有一部分国内玩家最早接触到的是小霸王学习机，糊弄父母小霸王学习机可以学习打字，和电脑比起来又便宜很多，于是父母就掏了腰包，买了之后几乎没有练习过打字，最多就是刚买的时候打过几天。反正库巴的小霸王学习机每天都会开机，然而键盘上布满了灰尘，那熟悉地“小霸王其乐无穷啊！”经常回荡在耳边，有的时候读不出来游戏卡或者电视上都是布满了各种颜色的彩条，就要把卡拔出来好好吹一吹，再吹一吹插卡处，然后再认真地插上去。热血系列、《沙罗曼蛇》、《魂斗罗》、超级马里奥（那时叫超级玛丽）系列、《吞食天地》、松鼠大战系列、《兵锋》、《猪小弟》、《猫抓老鼠》、《忍者猫》、《赤色要塞》等，（众读者：又开始凑字数！库巴：我可没有啊，这都是不得不提的经典啊！）这些个经典中的经典直到现在打开模拟器都不会玩腻。家用机带给我们的病症并不多，但绝对都是影响掌机时代的“致命”症候群。



狂按A键或者START键跳过对话症候群。由于家用机时代中文游戏并不多，所以当玩家们面对长篇的像虫子一样的日文时会连点A键跳过



对话，这就使得游戏厂商苦心设计的有意思的剧情被无视了，说到底病因还是因为看不懂日文，导致后来遇到中文游戏也会同样跳过剧情，还好的是大部分游戏并不需要了解剧情，只要玩，和朋友交流游戏经验就可以很快上手。对人体和精神的具体危害应该为零，不过现在越来越多的游戏讲究线索在剧情里，所以如果还像当初那样跳过的话就完全不知道剧情之后该往哪里走了，于是就养成了一部分人上网查攻略的习惯，完全失去游戏的乐趣了。跳过对话的习惯后来演变成跳过各种CG动画，特别是游戏开场动画，这个习惯一直流传到掌机时代和电脑时代，所以不得不说它影响了很多玩家。也许你不认为这是一个坏习惯，那么请问，为何现在越来越多的游戏无法跳过开场动画了呢？就是因为游戏厂商费尽心思在动画中表现游戏人物的性格、故事背景和舞台等信息，然而却被玩家们的指尖轻轻一按就跳过了。就像你绞尽脑汁写了一封求职信，而别人写的是求职简历，你和那位仁兄的条件是一样的，两人将求职信和求职简历投到了某家公司，该公司招聘负责人拿起你的求职信，看了两行，了解到你对这个行业非常感兴趣，或者对这家公司敬仰许久，反正就是不是什么重点，再一看求职信还有一页多，眉头一皱，将旁边的求职简历拿起来，直接看毕业学校、所修专业、最高学历、能力，“OK！就要他了！”明白被跳过开场动画的感受了吗？当然真正应聘时很少会遇到这种情况，招聘者尊重应聘者，要看完一份又一份的求职信，最后决定要谁不要谁，那么作为玩家的我们是否应该认真对待游戏制作者的心血呢？

不爽了就REST症候群。红白机上最经常被摧残的两个按钮，REST和POWER。当玩到不爽

周盖	为成为Monster Hunter努力前进，前途一片光明……
读者资料	男，18岁，常熟市中学，215500，QQ530506858

的时候就会狂按REST键，然后继续玩那个让自己不爽的游戏，再遇到不爽了就会反复开关POWER开关，让FC电源开关发出清脆的“啪啪”声。其实这就是前面提到的街机时代不爽时砸机器一样，但是又有所不同，因为这是自己的机器，禁不起拳打脚踢，所以就变相地发泄到了REST和POWER上。当然其他家用机也有可能遭遇这种对待，不过形式会稍微改变一点，如在PS（或PS2）游戏运行时强行将光驱盖打开，再用手强制将旋转的游戏盘停住，仔细想想对游戏机来说是何等残酷啊！就像你在大街上正骑着自行车赶时间，突然一个猛汉窜出来，把一根铁棍子插入你的自行车轱辘，就因为这位猛汉昨天被同款自行车刮了一下。对人体的危害倒是没有什么，还是会降低游戏机的寿命吧，索性的是这个习惯没有被延续到掌机时代，至少库巴还没有见到玩掌机时怒发冲冠地将卡带直接拔出，又或者直接打开PSP的UMD仓的人，毕竟现在的掌机都是昂贵的“易碎品”。



接触不良就擦二锅头症候群。估计所有玩家都不明白库巴要写什么，那就安静地往下看吧。（众读者：又是一句废话！）当红白机手柄不好用时，我们的对策是什么？打开手柄，用棉花棒沾点二锅头擦拭里面的电路板，擦好之后再安上去。这么正常的行为怎么能够算作游戏综合症呢？那就安静地继续往下看吧。（众读者：第二遍了。）不知道其他人怎么样，在库巴小时候听说此招后，并亲自验证确实好用后，就认为，只要不好用就是接触不良，只要接触不良就拆开用二锅头擦擦，在对FC游戏卡和电视遥控板试验成功后，更加坚定这个思路了，于是后来就有了遭殃的闹钟、收音机、电子表、台灯等，不是安上不能用就是更加不好用了，这个习惯让我困惑了很多年，以至于现在一看到什么不好用了都会首先想到拆开来擦点二锅头吧，不过现在明白具体问题应该具体分析，并不是所有东西都是由于接触不良才不好用的，更不是所有的接触不良用二锅头就能修理好。害处应该就是把本来能修好的东西弄得更糟糕了，真的是不好的习惯，如果哪位朋友和我有一样的毛病一定要尽快遗忘掉啊！（众读者：你以为我们像你一样白痴吗？）

掌机篇



掌机症候群可是太多了，再加上现在掌机这么流行，操作越来越多彩，五花八门的症候群层出不穷，要想都说清说全还真不是一天两天能做到的，所以我们就挑一些比较常见有特点地说一说吧。最早的掌机应该就是GB了（套圈机还有方块机不算），由于刚开始的GB机非常厚重，而且操作比较单调，所以症候群并不多。这次我们就主要以操作“复杂”的DS和PSP说说各种掌机症候群。



LOADING时连点亮度键症候群。看到这里想必玩家们就能想到要说的是什么了，在PSP读盘LOADING时连点亮度键，以达到消耗这段无趣的等待时间。因人而异点的键有所不同，也有人是连点○键或者×键，就像在跳过对话一样，还有人会点音符键，当然安装了金手指的玩家就不会这样做了，因为音符键是截图嘛。而库巴除了会连点亮度键外有时也会点调节音量的+或－，相信不少玩家都和我一样吧？其实LOADING时确实很无聊，游戏制作厂商同样也发现了，所以他们尽量缩短自己游戏的读取时间，如《怪物猎人P2G》，玩家可以通过往记忆棒中考入部分游戏资料而缩短LOADING的时间。也有的厂商选择想办法让玩家做点什么以打法掉这段无聊的时段，如七龙珠系列游戏在

LOADING时会有类似小游戏的设定，一个龟仙人坐在龟壳上旋转，玩家通过搓揉按键使得龟仙人旋转加速并升空，或者是一个小悟空衣服上的“龟”字圆形标志，玩家在LOADING时搓到一定程度就会变成“界王”的圆形标志。这些像小游戏一样的设定让玩家觉得这段时间不再像以前那样无聊，甚至可以说有些期待这些小游戏。不过玩家们最想要的还是能够不出现LOADING时段，而这又是最不可能做到的，因为游戏机的机能越来越强大，游戏越来越讲究画质，讲究精美的CG动画，讲究超长的游戏时间，如此大的容量，如何做到全程无LOADING呢？扯远了，总之，是游戏就要有LOADING，有LOADING就会有连点按键的行为，应该说是无法避免的。害处嘛……同样对人体无害，还是会增加掌机的磨损，浪费电量而已，不过就连完美的库巴都会有这种毛病（全世界一起：要脸吗？），所以各位玩家也不用刻意去戒了，随它去好了。

身体倾斜症候群，一般是玩《洛克洛克》和《水银》类游戏落下的病根，表现为身体随着掌机向某侧倾斜。此种症候群比较普遍，玩过这两款游戏的玩家几乎都会有这种现象，自己不在意的时候被别人看到会觉得非常有趣，之后被取笑，但换了那个人同样也会出现这种现象。可以说没有什么危害，也不会转移到其他类型游戏上，所以不用特别介意。



拨弄按键症候群。具体表现比如反复开关WIFI开关，或者反复打开关闭UMD仓。如果不这样做就会感到难受，而想停又停不下来，这种症候群已经接近强迫症了，对身体对精神都非常不好。强迫症的基本症状是强迫观念和强迫动作，患者可仅有强迫观念或强迫动作，或既有强迫观念又有强迫动作。患者能充分地认识到这种强迫观念和强迫动作是不必要的，但却不能以主观意志加以控制。由于强迫症状的出



现，患者可伴有明显不安和烦恼，但有强烈的求治欲望、自知力保持完整。简单点说就是自己明知道浪费时间还在重复做着某件事情，而且非常厌恶自己的这种行为，想停又很难停下来，这就是强迫症了。不过如果患者并不觉得自己反复做的事情浪费时间，并且自得其乐地沉浸其中，那就不属于强迫症范围了。为何反复拨弄游戏机按键这个毛病要放在掌机篇里说呢，因为掌机玩家发生这种症候群的几率更高，原因就是掌机容易携带随时可以游戏，所以越是对掌机爱惜有加的人越容易患有这种症候群。这种症候群基本上可以归为强迫症的强迫动作型，如果你在拨弄开关的同时还会数着自己反复进行了多少次，那么“恭喜”你，你还患有强迫计数症。什么？你问为何我会懂得这么多？好吧，理由有三个：第一，库巴一直在观察强迫症的表现，但是不明白病因和到底是什么病；第二，库巴周围的朋友都是专修或辅修心理的人，在跟他们沟通交谈后了解到这叫强迫症；第三，好吧，我承认我观察的就是我自己，我自己患有强迫思想、强迫意向、强迫情绪、强迫检查、强迫计数，七个种类除了强迫洗涤和强迫性仪式动作以外都集齐了，真是可怕啊！看来库巴才是最纠结的人呢！治疗方法是给手腕上带上一根橡皮筋，一开始重复动作时就用皮筋弹自己一下，虽说不能根除，不过多少还是能起点作用的。（如果后期转变成弹皮筋强迫症的话……）库巴的WIFI开关就是由于强迫症搞得接触不良的，经常在联怪物猎人时发生脱离事件。

清理爱机症候群。黑色PSP和PS3都是非常容易留下指纹的，而爱机的玩家就会用眼睛布仔细地将指纹擦掉，其实这只是爱机的一种表现，并不能算作是毛病，不过一直擦到一点指纹都没有那就是毛病了。你可以想象，擦拭PSP时，你总是需要有一只手去拿着它另一只手去擦，所以多多少少会有擦不到的地方，当然这

李欣	刚打开101期就晕了，上了边角又中了小礼品。人生第一次啊！让我多中点奖，适应一下吧！
读者资料	男，15岁，山东潍坊新华路电业局宿舍，261000

种清理还会转变成使用牙签抠PSP上的泥，包括各种按键和模拟摇杆，以及PSP的缝隙上的，从而得到莫名的快感，这种快感不是小P变干净了而感到高兴，而是把泥抠出来的莫名快感。此类症候群患者会一直擦拭清理PSP，直至擦到他满意地放入包包里为止，有的患者会在每次拿出来的时候都要清理一遍才能心安理得地打开电源。但是这并不是强迫症，因为患者乐在其中，主观上没有想控制这种行为，所以这只是爱机至极的一种表现吧。个人认为害处是会浪费时间，清理没必要做的那么彻底吧，因为下次还会玩啊，还会清理机器啊。

收集游戏rom和iso镜像症候群。不用怀疑，确实有一部分双机玩家存在这种习惯，不管是否是自己喜欢的游戏类型，只要网上提供下载，就down下来，当然会不会放到游戏机里试一试就又是后话了。有这种习惯的玩家普遍是收集DS游戏rom，因为PSP的iso太大了，而有这种收集癖的玩家大部分对那些rip版是置之不理的，不过也有只收集rip版的人，林子大了什么鸟都有嘛。害处应该没有什么，最多是占用硬盘空间较多吧，需要刻到盘中保存，相反这个习惯有一个非常大的好处，那就是可以提高其他下载者的下载速度，毕竟种子越多速度越快嘛。推荐所有玩家都患上此症候群，这样我的下载速度……哇咔咔咔咔咔！

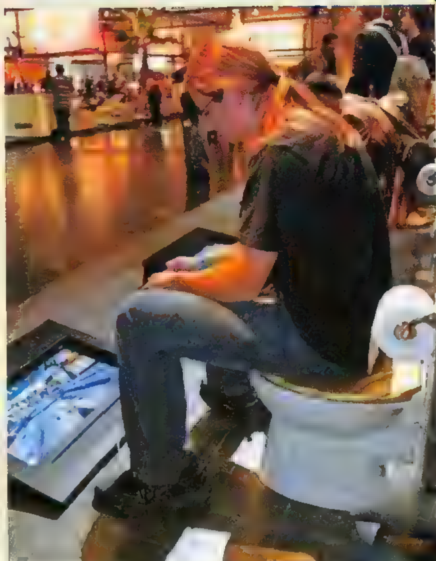


众小编篇

好了，库巴冒死带来了各位小编的掌机症候群资料，是的，各位读者也非常想知道吧，每位小编在玩掌机时都会有什么样的小动作呢？嘿嘿，我不打算发出来让你们看哦！（众读者：想死啊！说了半天又不写出来！）呃，如果都说到这里还不发出来，恐怕下期我就有生命危险了。诸位，请上脸！（众读者：上你的脸还是怎么着！？）

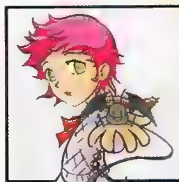


翔武：首先，我对掌机有洁癖。拿在手里玩的掌机，如果上面都是指纹或灰尘，玩起来感觉非常不舒服。一定要用布把上面灰尘全都擦干净了，PSP屏幕进灰比较严重的时候会拆开屏幕清理之后再玩，属于很爱护主机的类型。其次，平时非常喜欢躺着玩。我个人感觉坐着低头玩实在



是太累了，不过躺着玩对视力不好，翔武凭借着万年5.2不变的妖怪视力才可以这么地肆无忌惮。躺着玩最大的好处就是玩累了立刻就睡觉了。最后，不得不提猎人们的综合症，这一点我也有。在任务结束之后基本不老实，不是乱按按键就是攻击同伴。再有就是在读盘的时候经常乱按按键，不过这个毛病已经成了吃零食或者喝水了……相信有类似情况的也不是我一个人吧，特别是第一点……

库巴：看到没有？看到没有！这就是典型的清理爱机症候群！当然还没有那么严重，还没有到达一直擦一直擦的地步，所以还有救。



暗凌：要说有什么坏习惯的话，那就是玩NDS游戏的时候经常顺手合上机器放在一边然后去做别的事情，三分钟后，就彻底忘记NDS仍然处于休眠状态的事实了。曾经好几次有别的小编走过来，拿起NDS取出里面的游戏卡带看我玩的是什么游戏，我愣愣地看着对方拔出卡带后，足足过了十秒，才发出惨绝人寰的哀号……又或者是下班之后将NDS锁进抽屉，隔了两三天之后再拿出来玩，发现已经没电了，努力回想之下才恍然大悟原来是休眠太久电力耗尽，游戏进度也自然泡汤了，怎一个惨字了得啊！

另外还有一个坏习惯，就是在家玩NDS的时



候，总是喜欢把触笔放在自己的电脑键盘上，因为键盘是黑的，触笔是灰的，放在上面很不显眼，想要用触笔的时候就有一种“突然找不到了”的感觉，急得团团转。更严重的是经常把触笔遗忘在键盘上，把NDS带到编辑部去之后,发现触笔不在，只能厚着脸皮去找小沛借他的手机触笔来用。

库巴：典型的……天然呆……



猴子：猴子在小的时候最初接触的游戏是FC的红白机，那时候国内的游戏还是以射击和动作为主，《魂斗罗》这样的游戏当然是最初的启蒙之作了。

当时猴子的动作细胞并不发达（貌似现在也一样），所以玩的时候因为跳不到合适的地方而死去的情况简直是家常便饭，在长时间的游戏之后，猴子也养成了一跳就把身子往那个方向倾斜的毛病，无论是魂斗罗、洛克人还是超级玛丽，只要有跳就会有这样的毛病出现。实际上，这些主要是因为小时候玩游戏的时间有



限造成的，那时候一个星期才能好好玩一次，没什么机会提高自己的游戏水平。直到有了掌机之后，猴子的游戏时间才有了增加。到了网络时代之后，喜欢音乐的猴子经常在网上搜索与游戏里的音乐相关的资源，下载了大量的OST和精选音乐集。这种收藏癖似乎也是从那时候培养起来的。几年下来，猴子收集的MP3就占据了将近10个G的硬盘空间，再加上动画啊游戏ROM什么的,80G的硬盘根本满足不了需求,直到有了DVD刻录机之后，这样的窘境才得以初步缓解(没办法,家中的电脑没有更新，配置惨了点)。自从做了编辑之后，猴子又添了一个毛病：在玩一个游戏的时候，总是要尽量搜集和游戏相关的全部资料，包括游戏厂商，制作团队，故事背景，隐藏要素等等。为了制作攻略，还要找许多和游戏相关的素材。这时候游戏的官网和Wiki等资料网站就成了猴子必须光顾的地方。久而久之，甚至在玩不是自己制作攻略的游戏时也这样了，真是纠结到家了啊。

库巴：典型的收集症候群，还有部分常人不会出现的身体倾斜症候群，不过不要紧，根据我多年的经验，你还有得救。



露琪：绞尽脑汁想了半天，才发觉自己玩掌机还真的没有什么特殊的习惯。毕竟对于从GBA时代开始正式接触掌机的露琪来说时间并不算长，现有的习惯大多也都是从玩家用机的时候保留下来的后遗症。现总结如下：

1、无论什么类型的游戏第一次玩的时候，绝对不按任何按键观看片头影像直到标题画面,然后等重复第二遍的时候才会跳过片头进入游戏。(不过也曾遇到过少数几个游戏没有第二遍片头重复就这样很傻很天真地一直等到睡着了的情况……)

2、绝对不在公交或地铁上玩掌机，因为露琪没有办法在那么颠簸的环境里精神集中，所以出现极其低级的操作失误导致全盘皆输也就不足为奇了。（好吧，其实真实的情况是我坐在车上集中精神做某事的时候容易晕车……）

3、绝对不用刚吃过食物的手玩掌机……

库巴：典型的露琪型症候群，之所以不会用刚吃过食物的手玩掌机，是怕掌机弄脏自己新鲜的油手吗？想吃点啥吃点啥吧。

江彬	如果没中奖，没上边角栏，以后再也不会再写了！（库巴：下次再威胁我可不管用了。）
读者资料	男，12岁，福建省福州市仓山区上度路，350007





八房：八房因为平时总是迷迷糊糊的，所以经常干些脱线的事，玩掌机时候自然也不例外……最糟糕的一个毛病就是，如果最近才玩了PSP的话，玩NDS遇到什么事情需要走开的时候，总是忘了手里不是PSP，直接推开关……于是就白打了。此外，玩PSP的时候，如果“战况”不是很紧张，总喜欢蜷起右手，用拇指和中指夹住PSP，拿食指的指甲去弹按键，给人有“心不在焉”“不重视同伴”的感觉，其实咱分明很认真的……这个习惯其实来源于GBA时代，八房那台GBA脆弱的电池盖和许多机器一样，很快就断掉了，虽然用502粘好了，但盖上后总是有些松动，于是八房玩的时候用右手拇指按AB键，食指按R键，没事可干的中指就总是去弹那个电池盖，久而久之变成习惯了（汗）。此外就是PSP的摇杆帽很容易积灰，于是咱就时不时的拿左手食指的指甲去划摇杆帽的缝隙，清洁作用到底有没有不好说，倒是摇杆帽已经掉过两次了（抖）。除了这种动作上的“硬”习惯，玩游戏时候也会有一些“软”习惯。比如玩RPG时候，如果需要频繁按掉对话，一般人的做法是猛按确认键（A啊圆圈啊），但八房总是按紧了R键再一下下点确认，这显然是《机战》系列的后遗症了。对于消耗类道具过分吝啬也算是个习惯之一吧，比如玩洛克人，就算死掉也不用E罐的情况也不少，RPG的话，最后通关时候身上很多高级回复药复活药都没有吃（库巴：你用金手指了！）。固有口癖“点儿点儿点儿点儿点儿”（众编：天然呆是病，大病！得治！）也经常在玩游戏的时候出现哦，而且就算是自己玩的时候也会不自觉的说出来，好像某次还在地铁上引起旁边的人侧目来着……

库巴：典型的八房型天然呆，嗯，非常地致命，据我多年行医的经验来看，此病无药可医，啥也别吃了，怪浪费的。

结　语

库巴的毛病太多了，文章里提到不少就不再单拿出来写了。除了和强迫症挂钩的，其他掌机症候群基本上都没有什么大害，有些还非常有趣，所以能改则改，改不了也就不用去理会了。 关于强迫症的那些说辞，库巴上学时也没修过心理学,只不过请教过一些朋友罢了，顺手拿来胡诌一番，本篇文章没有什么权威性，只是以个人观点总结了一些毛病罢了，不要抱着正经的态度去看这篇文章，把它当作一个小品级的闹剧就可以了。希望没有影响各位正在吃东西的玩家的好胃口，看到不顺眼的地方还请放过小生。最后，此致，敬礼！



张玉硕	库巴？希望再来一个马里奥！库巴！哪里逃！看我的隔山打牛！（库巴：姓马的会新招了？）
读者资料	男，15岁，山东省临沂市兰山区西苑小区东北组团，276000



何日君再来

——高达OO第一季完结纪念

暗凌：高达OO都结束这么久了，你才写完结纪念文不嫌太晚么？

绫小路：临截稿前一天才告诉我这是你跟我最后一次的合作，你不觉得告诉我太晚了么？

暗凌：因为我要回老家结婚了，所以才不得不跟你和大家分别……

绫小路：那翔武大人怎么办?!原来这么多年他都只是你用来发泄欲望的玩物而已!!你简直就是魔鬼!!

暗凌：-_- 我是在开玩笑，你没听出来我KUSO的意思么……

绫小路：那我就只好把翔武忍痛配给露琪了！虽然自恋受与伪娘受的配对根本不是我的喜好，但非常关头也只能这么凑合一下了！

暗凌：-_-# 你到底有没有在听别人说话啊，你这只死腐狸猫！！

关于三国的历史，我们都很清楚：陆逊的全家被孙策所杀害，为了报仇雪恨，陆逊以自己青春的肉体作为代价，投靠了不世的谋者诸葛孔明，以期望能借助孔明的力量将孙策斩于马下。然而陆逊却不能控制住自己的感情，对老师孔明产生了无法收拾的情素，这时凌统与孙权杀入二人之间，为了争夺心爱的男人而将三国推向充满情杀的乱世……

抱歉，GOOGLE的搜索页面跳出了《钢铁三国志》的剧情解说，有良知的好孩子们请自动跳过这一段！（暗凌：-_-# 在剧情描述的末尾才加友情提示，谁会知道先跳过去啊！！）

关于三国的历史，我们都很清楚：吕蒙子明是个长得很像绫波丽的独眼龙，因为不服气孙策伯符的胸部比她大而展开了亡命追杀。哪知一波未平一波又起，一波还比一波大的刘备玄德技压群雄，三国从此陷入了波澜壮阔的乱世时代……

抱歉，百度的搜索页面跳出了《一骑当千》的剧情解说，有良知的好孩子请自动跳过这一段！（暗凌：-_-# # 在剧情描述的末尾才加友情提示，谁会知道先跳过去啊！！而且为什么你搜索出来的内容根本就比原作内容还劲爆呀！！）

然而《机动战士高达OO》却将三国历史完全改写：AEU、UNION和人革联三分天下，为了争夺强壮的机体和强壮的机体里坐着的强壮的男人，无情的炮火掀开了残酷乱世新的一页……

有男人，有钢铁，有混战，难怪男人都爱玩"机战"，因为这里充满了热血和梦想。

有男人，有钢铁，有混战，难怪女人也爱玩"基战"，因为这里充满了腐味和激情。

至于某本叫"基战犯"的增刊杂志么……原来掌机迷是个这么下流的地方！（暗凌：会这么想的只有你好不好！！）

挖坑这种事情，原本在漫画界里玩玩也就算了，反正就算忍者这个礼拜不打了换上海贼一样能拼，只可惜老天向来视力有点差，地震没震在富奸家正下方



包占龙　狸猫君我看好你哦！

读者资料　男，19岁，河北保定美中，071000，QQ281561081

100米处还真是让人痛心。（暗凌：貌似你人生最大的仇敌就是这家伙了……）——其实震偏了，震在CLAMP姐姐家隔壁也行，《X》的坑到底哪年才能填上？

然而连坑都挖到漫文界来就着实有点让人火大——"绫小路你鸭的三年前就欠下的七龙珠的评论文怎么到现在都没影？""绫小路你鸡的四年前就说要写的游戏王的评论文怎么到现在都没毛？""绫小路你鹅的五年前就说要交的口袋妖怪的评论文怎么到现在都没渣？""绫小路你驴的……你你你……总之就是你驴的！""喂喂！"——但是福无双至祸不单行，在漫画界和漫文界相继堕落后，又一个染上这种恶习的，便是动画界。

掐指算起来，动画界挖坑的年头绝对不比露琪喜欢穿女装的资历来得浅（暗凌：别怪我没提醒你，你下一个搭档可就是露琪……）。昔日《圣斗士》动画版的大坑，直到今年8月才有望完全填上，车田正美抛尸露骨了这么多年也真辛苦你。犹然记得《犬夜叉》TV版最终话里众人一片和乐地大喊了一句"我们很快就会相见"，然后一晃两三年过去了，人家漫画里杀落都挂了可动画版的"再见"依旧遥遥无期。《结界师》也是半路腰斩，人人都以为半妖野小子在后半部里戴个面具又能回来会是SUNRISE的传统，不过半年多了显然小学馆的作品都不见得会长寿。再然后轮到了京都动画，"全金4"有生之年能看到已经足够感人肺腑，"凉宫2"捕风捉影虚得比电梯艳鬼都单薄，与《CLANNAD -AFTER STORY-》再会之时希望我们的骨灰还没有洒向密西西比河，还有那个传说中一定会出的"MUNTO3"——你倒是给我出呀！你倒是给我出呀！！不出你就回老家结婚去！你全家都回老家结婚去！！（暗凌：你确定你最近没有被脑残塔给毒害么？）

既然SUNRISE的《犬夜叉》已经挖了坑，既然SUNRISE的《结界师》已经挖了坑，既然SUNRISE的《鲁路修》已经挖了坑——但目前SUNRISE正在填这个坑——所以对于这个人间处处是大坑的无良动画公司而言，已经没有什么坑是它挖不出来的了，于是《机动战士高达OO》在一片欢呼掌声鲜花和谩骂中缓缓落幕，故事是还没完，留给广大观众的，是又一个比月球坑还要巨大无比的青春痘被挤掉后无比触目惊心的血肉大坑！蛋蛋坑，大坑里的战斗坑。

我们看着还没觉得累，SUNRISE的各位你们挖得就不嫌累么？

事实证明拥有一个别扭受一个双重人格男一个伪娘和一个没事总喜欢打飞机还幻想自己有朝一日能打飞地球的胡渣男的天人组织，根本就算不上是什么问题儿童集中营。就好比是白金之后还有黑银，黑银完了又来赤铜，极道鲜师都第三季了，那些问题学生都仍然呆在3-D里从来不考虑换换班跳跳级，埋伏在三大阵营里誓死也不肯更换组织的脑残军人们也是一抓就是一把。

之前已经论证过SUNRISE的制作人普遍左脑发达右脑偏瘫外加脑干还萎缩，能想到借高河马的妙笔再造"高达OO在2008年女性观众票选的'我最喜爱的动画节目'榜上仅次于《纯情罗曼史》——选票结果将刊登在6月1日发行的中国电视报上"的丰功伟绩（据考证，刹那他们在地球上降落时用来埋伏的位置就是新青山——），却完全想不到以观众的脑容量，根本无法记住超过5个字的人名，硬是演出"格拉汉姆·艾卡""阿里·阿尔·萨谢斯""阿雷路亚·哈普提森"这等就算写成汉字都会让绫小路手酸的名字来，分明就是存心让观众一张嘴就出现"我最喜欢高达OO里的那个谁了"的尴尬——"你知道绫小路义行么？""知道，本世纪前50年里道德最败坏的人渣写手。""那你知道绫小路义行君么？""那是谁？"——以上例证，证明了我们的脑子所能记住的最长的名字，极限就只有5个字。（暗凌：…………）



已经近半年没有看到结局像《高达OO》这般哀鸿遍野的动画了，最终话惨烈之程度浓缩成一句歌词那就是"便当便当满天飞，你为谁流泪？"尤其是某些不负责任的人要将剧情简述为"他捅了他，他插了他，他劈了他，他们抱在了一起，死在了一起"，就更会引来无数凶残的同人女的注意——相信我，赫萝那根本不算什么，同人女的嗅觉是要比狼更灵敏一百万倍的，露琪和翔武有问题她们一闻就知道！（暗凌：……）

因此外号横飞也就成了"高达OO"继"下面谁将推倒谁"的观众互动无奖竞猜之后，又一个能调动全民参与积极性的流行活动。像是AEU的王牌机师"2000次君"，真名是什么能实际记得住的人寥寥无几，但就凭借着号称"演习了1999次从未输过"然后就被刹那同学削了人棍的精彩演出，此君的人气却是出人意料地一路高涨，最终战斗里与提耶利亚互射的场面美到飞起，虽然在技术上未必就真的强过伪娘同学，但其用言语挑衅的精神攻击力却足以排进高达OO前十名。不得不提的是他与提耶利亚互插对方的那一个镜头，骨肉交缠水乳交融的至高境界在这个时刻得到了升华，只不过人家一般机师的驾驶舱都位于机体的胸部，就偏偏他2000次君的驾驶舱位于机体的膀胱——说着不好听，打起来更难看（"呀！他在殴打他的膀胱！"

齐圣　每一次送走老编时的心情都十分复杂，希望这个时刻不要重新来过。
读者资料　男，16岁，辽宁省葫芦岛市龙港区莲花三村8-1-35号，125000，QQ503111413



"喂喂！"）——在一片火光闪耀爆炸轰鸣中，伪娘同学成为了美好的传说，而2000次君居然没领便当下课，反倒在结局的几个画面里又露出脸来，并在谣传中成为同人女嘴边"那一夜，他与提耶利亚2000次的风流韵事男主角"——我说，这都是些啥？

金发、哈姆，光有这两大属性就足以使格拉哈姆在粉丝的心目中人气直追哈姆太郎，更何况这位自登场以来就名言不断的UNION王牌，实在有着不解说足球也能开辟另一条人生路的黄健翔式的气魄。初次与刹那邂逅时，一句"为你神魂颠倒的男人"至今仍在耳边轰鸣，随后紧跟着的"好想摸你啊，睡美人"更让人鸡皮疙瘩都掉的酣畅淋漓，最终话与刹那决战时开足了马力互相对砍，明明就是生死搏斗的关头，嘴上依然不忘"好想你啊，好想你""这就是爱啊""这是来自世界的声音"地不停轻薄对方，其油腔滑调程度虽然要是放到现实生活里摆明了会被班主任吊在放学后的厕所里打，但同人女们偏偏认定了他对刹那的爱如此真挚——得不到你的人，就干脆毁了你的人！（误）其实单从技术角度上来分析，哈姆太郎身为三大阵营里最强机师的荣誉决非浪得虚名。初回战时，能用出力仅为高达1/6的FLAG（当然难看程度则是高达的6倍）勉强与刹那战了个平手，足见其实力不容小觑。换乘CustomFlag之后，速度提升到了量产机的两倍以上，有鉴于"红色都是三倍速"已经成为高达系列的定律（人革联那边的粉红桃子也是三倍速的，所以……机设大人您应该是个色盲），因此我们姑且可以把格拉哈姆的黑色Custom Flag命名为"黑色左撇子二倍速"（Custom Flag的武装与量产机恰好相反）——连打飞机都是专用左手，这男人果真销魂（暗凌：…………）

与刹那的死斗无形中令格拉哈姆成为了高达OO中盘时的最终BOSS，虽然刚与金闪闪战斗完的刹那已经是强弩之末，等于被格拉哈姆占了个便宜，但我们还是要义正言辞地面对格拉哈姆"一定要用FLAG为战友报仇"的决心大声地吐槽："乃明明就把太阳炉用得连渣都没浪费，究竟是打算要挂FLAG头卖高达肉到什么时候呀！"然而人家基拉玉帝和拉克丝王母一旦爆起种来骑着只山羊都能跑得比AE86还快，输人不输阵，刹那在关键时刻的能力觉醒提升了Trans-Am系统的最大效力，单人单机再度削了哈姆太郎的人棍——于是在结局画面里，哈姆同学终于不负众望地戴着面具回归，高达有史以来最难看的面具终于诞生，基本上下一季里面具男大喊"黑夜给了我黑色的眼睛，于是我……瞎了"的激情戏份已经构不成悬念，各位哈姆太郎的粉丝们从现在就已经在翘首期待了。

相比起AEU的先做人棍后做好人再做炮灰的"传说"之王牌和UNION里眼看要在第二季里狠抽刹那耳光的面具王牌（刹那同学大概要喊"连洛克昂都没打过我"了——大误），人革联的那一对大叔与少女的畸形组合，则让观众自始至终心里都在压抑着不安的呐喊："自从十五年前看到某大叔推舱门救某少女，至今看到大叔就都会担心少女。"果然SUNRISE从来都不会让观众的日子过得太安稳，这次大叔没去推少女的舱门，而是少女推了大叔的舱门（暗凌：关键时刻你又大喘气做什么？！），接下来的戏码谁都想得到：少女六神无主地伏在大叔胸前哭喊着"没有你我不能感到一丝丝情意"大叔搂着少女呼唤道"直到你的发线有了白雪的痕迹"然后他们就在担架上旁若无人地依偎在一起"天青色等烟雨而我在等你，炊烟袅袅升起隔江千万里"，最终画面以大叔绑上了绷带做收尾，耳边的回音充斥着"少尉，我不知道该用什么表情面对你。""上校，我想只要微笑就可以了……"的嘈杂片段——谁要看绷带大叔微笑啊！愤怒的观众围坐在电视机前火气冲天地吼着——所以我们猜大概下一季里伪娘绷带微笑将会成为经典。（特大误）

要说整部高达OO里城府最深的家伙，伪BOSS波浪卷发男绝对算不上第一（请原谅我直到看完整部动画都没记住他叫啥——SUNRISE的制作人们脑干何止萎缩！分明就是负收缩！！），天人的发起人眼镜老爹的老谋深算程度绝对堪比怕别人掘了自己坟于是硬灌水银的秦始皇。虽然都说"戴眼镜的都不是什么好东西"（暗凌：已经有几个编辑按捺不住想揍你了），可阴险到"因为我猜到有人想阻止我复活，所以只要我肉身一死Trans-Am系统就会启动"的暗藏玄机，就着实有点让人置疑"如果当初射的不是你脑门子而是你淋巴结的话又会怎样"的可能性到底有多少种。事实上Trans-Am系统的确算的上是主角四人组的救命稻草，在这个没有打造黄金高达的卡嘉丽土豪和私藏一支军队的拉克丝劣绅资助的时代里，刹那等人绝没有好命到随便爆一台机就能换另一台机，并且如果回收一台机还能以旧换新满100返80的地步，就在天人们无奈地缝缝补补又三年之后，Trans-Am系统的出现，无疑是代替了从强袭到FREEDOM从普通男到爆种男的"超级"系进化——所有性能全部上升300%，但持续时间只有几分钟，这高达果然也奥特曼化了！

也正是在Trans-Am系统的帮助下，刹那同学很神勇地大破白羊座黄金圣斗士的绝对领域，尤其可笑的是伪BOSS波浪卷发男那种误以为"出力好，出力妙，出力呱呱叫"的错误判断力，一台MA架上7个太

王申　特别策划每期都很有深度，令人回味无穷。
读者资料　男，18岁，陕西省西安市万寿中路17街坊30号楼2门35号，710043，QQ597365831

阳炉就自以为了不起，难怪人们总说暴发户永远都成不了气候。反倒是在他临死前才发觉自己不过是绿发小受的玩物（鬼畜攻被鬼畜受给玩了……失立肇的编剧真崩坏），让下一季的剧情急转直下，被牵着鼻子走了25话的观众悔恨不迭地反应过来"BOSS不是BOSS，女主角不是女主角，所以这片子的主角其实是沙慈吧？"——至于那个终于地位扶正成为真BOSS的绿发小受，在星矢的声线下表情看起来有着蟑螂式的面熟，再加上结尾一闪而过的画面里周遭五福娃的随身侍奉，这春意盎然的画面莫非揭示了未来的走向将会是"女神的壮男人们啊，为了爱与和平而战斗吧"的下流不堪？（暗凌：下流的其实是你自己吧！？）

虽然孤身一人在战斗（某个身为女主角但连导演自己都忘了她存在的中东王女真可悲……你看吧，就说你穿那么多是个错！），但刹那连续两场恶战的精彩表现，还是彻底颠覆了观众早前对他的错误判断："竟然一次要两个男人——他也未免太贪心了吧！"（暗凌：喂喂！）与之相比，早在洛克昂一句"我不希望他受伤"就红了脸并被曝出惊人绯闻的提耶利亚，显然除了伪娘的特征很讨人喜之外，就连道具也比平常人来得多(这句话不是在意有所指，绝对不是！)。在重装高达下隐藏着拉克丝高达的事实已经让人怀疑这部片的名字是不是该叫"高达之见龙卸甲"，最终战时GN FILED不管用就施展究极召唤技使出"洛克昂FIELD"挡子弹的奥义更是卑鄙到令人发指。要说他领便当该是目击者超过10万的证据确凿之事实，可偏偏编剧又在末尾安排换了发型的"疑似伪娘二号"堂堂登场，相比起洛克昂一去不复返的悲情，"2号伪娘"与"断手的露易丝"（此女人气比"断臂的维纳斯"要高很多）这一对新鲜组合明显存在更多值得研究的疑点。至于向来就凭"自攻自受"成为同人女膜拜典范的人气小天王阿雷路亚么，他领便当的诗情画意至今让人回味绵长："相看两无言，竟无语凝噎。"——我说，那继左分头和右分头之后出现的第三种发型大背头又是怎么回事？！

不得不感叹一下洛克昂这个人的衰，此人是"要做什么，什么就不成功"的究极榜样。一心要救提耶利亚，结果人家挂了（或者说是追随着夫君的足迹一起上天堂……）；一心要灭伪九龙，结果人家活着；一心要帮刹那剪头发，结果人家想成为高达（大误），在一片唏嘘声中洛克昂英勇捐躯，让不少少女肝肠寸断。但比衰又比不过沙慈：有个漂亮姐姐，结果被伪九龙灭了口（最可气的是人家一般都是先[哔——]后杀，可沙慈姐姐连[哔——]都没[哔——]——没办法，伪九龙是个正太控，从他年少时对刹那有兴趣，但刹那一长大就把他给抛弃了就能看的出来）；有个漂亮女朋友，结果被"路过"的尼娜给断了手；有个漂亮邻居，原本被人脸红心跳地猜测着这小子大概会半夜爬墙去强推人家，结果人家根本就是秘密组织的王牌机师……联系起最终话结尾时沙慈那一脸大无畏的表情，我们完全不会怀疑他下一季里会不会又成为真沙慈或者沙飞鸟的新形象代言人。只不过毕竟四人组的光环太过耀眼，即便沙慈真的要坐上高达，起步这么晚的他能否笼络人心，现在还是个未知数。

要说耍人，让最终话里便当漂浮的比宇宙里金属残骸都多的设定还算不上耍人。那些为了《机动战士高达OO》这一片名究竟代表着什么含义而整整争吵了25话的观众，直到最后一个画面浮现才反应过来"看图说话"其实就是这么一件完全跟智商无关的蠢事。

说哦哦也好，说蛋蛋也好，总之没有唐僧而高达的下体也不会多装了两颗比鸵鸟蛋都大的螺丝，高达OO就是高达OO。只不过这部机体在第一季里从来就没真正实战过，除了曾在刹那年少的记忆里飞舞过双翼之外，剩余的使命就只留给由王留美意味深长地给下一季做预告了。

即便我们始终觉得身为"蛋蛋高达的机师"听起来不比"FREEDOM高达的机师"威风多少，然而SUNRISE就是有勇气让蛋蛋还没孵化出来就先把坑挖好等人往里跳。如今"CODE GEASS"的主角们正因为难能可贵的回归而普天同庆，露露与非亲生弟弟裸裸之间的关系发展也大有要将朱雀路人化的势头，关于高达OO的后续消息何时才能重见天日实在叫人望眼欲穿。

穿也就穿了吧，在这个"一脱倾城，脱光倾国"的思想渐渐占据动画制作人意识的时代里，能多穿点也不是件太糟糕的事情——关键在于这一穿总得有个结果，挖了坑不去填的做法，实在跟占了茅坑不[哔——]和抬起臂部不[哔——]一样堪称世纪三大招人怨恨的可耻行径。



鉴于露琪已经发表了将在未来不久放弃穿女装的声明，我们不妨从现在就开始计算，到底高达OO的大坑和露琪不再伪娘的大坑，谁会先被填上：距北京奥运会开幕还有90天；距绫小路生日还有157天；距绫小路明年的生日还有522天；距绫小路后年的生日还有887天；距绫小路大后年的生日……（暗凌：你老在提醒读者注意你的生日是什么意思啊！？谁会给你送礼物啊!!!）

机动战士高达OO，就此暂歇。确认纷争，下季再来排除。

文/绫小路义行

秘技侦探团

Codes & Secrets Detecting Caravan

秘技侦探团继续长期征集玩家们的秘技心得，请把你要说的话写在回函卡上或者信里寄到北京安外邮局75号信箱掌机迷收，或者发邮件至pg@vgame.cn，注明“秘技侦探团”即可。

Code Geass反叛的鲁路修

●简单得到power up道具

在DS设定中机主生日的那一天进入游戏开始玩，游戏中的角色会将power up道具作为生日礼物送给玩家。

黄金眼DS

●装备双武器

这是同时装备ハプーンRL或プレデター-MG与自己喜欢的枪械的秘技。

1、将自己喜欢的枪械放置在ハプーンRL或プレデター-MG附近。

2、在自己喜欢的枪械的名字不消失的情况下尽量贴近ハプーンRL或プレデター-MG，双击屏幕右下角和左下角的位置，然后就可以同时装备上ハプーンRL或プレデター-MG和自己喜欢的枪械。

（如果是AR4コマンド等单手枪械的话不能使用该秘技。）

●炸弹事故？

在战役中向后方的敌人脚下扔炸弹之后，自己会落到海里，镜头转动之后会发现已经死在水里了。

求生之子 迷失蔚蓝2

●无限陷阱

使用这个秘技的话，时机掌握很重要，首先按X键选择背包，然后连打A键，让主角在出现道具菜单之前蹲下，蹲下之后这个秘技就算是成功了。然后在道具菜单里选择陷阱，设置完陷阱之后就可以调查陷阱收获，然后反复进出地图，靠这个方法可以简单的捕捉到大型动物。这个秘技在前作中也可以使用，如果不能成功的话，试着改变一下连打A键的频率。

三国志DS

●最强君主和武将

创建新的君主和武将时将生日设定为1月1日，年龄设定为99岁，此后再编辑成本来的生日与年龄，就能得到最强的君主和武将。

DS料理导航

●被推荐的料理

在以下日期进入游戏，就会被推荐做以下两款料理：1月1日推荐杂煮，12月25日推荐ローストチキン。

●隐藏菜单

赤饭：在DS中设定的生日当天可以得到这个菜单。

烤苹果：完成全部30道料理之后可以得到这个菜单。

模拟城市DS

●密码

输入密码“カネのなるキ2007”就能得到最大数量的金钱，输入密码“たてものマスター18”就能在游戏一开始建成全部的建筑物。

聊店解谜

●挑战模式

满足以下三个条件即可开启挑战模式的hard难度：1、将挑战模式的normal难度通关；2、玩normal难度20次以上；3、DS的GBA插槽中有《通勤一笔》。

满足以下三个条件即可开启挑战模式的special难度：1、将挑战模式的hard难度通关；2、玩hard难度20次以上；3、DS的GBA插槽中有《通勤一笔》。

真·幸运星 萌训练

●快速跳过剧情对话

玩游戏的时候为了完成剧情达成率，经常需要反复看同一段剧情，如果觉得看剧情对话太麻烦的话，只要在普通的对话中按住R键就可以快速跳过剧情对话了，但是当出现选项或者发生战斗时，不能用这个方法来跳过剧情对话。

●迅速提高好感度的方法

Drama模式以及地图画面时，用触笔快速点击下屏幕的人物头像两到三次，就可以提高对方的好感度，这个方法在训练中一定有效，而在Drama

董亦非	我是你们的忠实读者，出的每一期书我都会买，虽然希望能中一个小P，但更希望认识更多的知己。
读者资料	男，16岁，黑龙江省大庆市让胡路区西宾小区39-1-601，163000，QQ597163042

模式中只要掌握好点击的时间间隔也会有效，但是不能连续操作太多次，否则人物的好感度反而会降低。

动物管理员 PUZ

●有趣的话

在game over之后，用触笔点击画面中央附近的地方，就会出现“辛苦了”或者“不行啦”之类的话。

超级猴子球DS ACT

●隐藏世界出现条件

World11中的モニタリングおサル，满足以下条件可以开启：挑战模式中通过world10的全部关卡，潜入world8-1中的特殊红门，潜入world9-2中的特殊红门。

World12中的ファイナルゾーン，满足以下条件可以开启：挑战模式中通过world11，并且取得2005个香蕉。

●隐藏游戏

双击标题画面的气球，就可以开始玩打气球的小游戏，连续打10次之后就会显示打气球的数量，但一旦关闭电源的话，最高记录就会被清空。

福星小子 无尽之夏 AVG

与其他人物相遇时好感度+1

220281C0	EAFF5F8E	22000000	E7C30001
22000004	E2434008	22000008	E7D40001
2200000C	E2800001	22000010	E3500009
22000014	83A00009	22000018	E7C40001
2200001C	EA00A068		

与其他人物相遇时好感度最高

220281C0	EAFF5F8E	22000000	E7C30001
22000004	E2434008	22000008	E3A00009
2200000C	E7C40001	22000010	EA00A06B

特定人物好感度最高

拉姆

0207205C	00000009

忍

0207205D	00000009

龙之介

0207205E	00000009

樱

0207205F	00000009

弁天

02072060	00000009

雪

02072061	00000009

兰

02072062	00000009

全员

2207205C	09090909	22072060	00090909

附加模式

“いらすとコレクション”“コミックス表纸”

全开

22196B6C	FFFFFFFF	12196B70	0000FFFF

“きせかえ”“イベントCG”全开

22196B74	FFFFFFFF	22196B78	01FFFFFF

“ミニゲーム”全开

02196B7C	0000007F

“思い出”全开

22196B80	0003FFFF	22196B84	00007FFF
22196B88	0000000F	22196B8C	0000000F
22196B90	0000000F	22196B94	00001FFF
22196B98	0003FFFF	22196B9C	0001FFFF

怪蛋英雄 RPG

按L键所有状态数值最高

D4000130	08400200	120F4FF0	000003E7
120F4FF4	000003E7	020F4FFC	000000FF
020F5000	000000FF	120F5004	000003E7
020F5008	000000FF	020F500C	000000FF
020F5010	000000FF		

按L键得到全部蛋和蛋兽

D4000130	06400200	420F5014	20070004
0000000A	00000000	020F5030	00000001
020F5034	00000001	220F5038	00FFFFFF
120F503C	0000FFFF		

按L键得到点数最高

D4000130	00400200	220F506C	000F423F

按L键变更王牌

D4000130	00400200	220F4FF8	zzyyxxww

ww：第1个，xx：第2个，yy：第3个，zz：第4个

王牌列表	
00	イタイノトンデケ
01	トヤマノクスリ
02	オペセット
03	ウナギセット
04	カモンヘ—
05	イノチノホケン
06	テンシノキッス
07	ハリケーン

王牌列表	
08	ホノオノカマ
09	キャノンホウ
0A	パトリオート
0B	カオスドラゴン
0C	ミドリノジュース
0D	エッグマーン!
FF	无



刘海，有时也写作浏海，是一种从前额垂下一些头发遮住额头或一部分脸的发型。不过通常只把女子或儿童垂在前额整齐的短发称为刘海。

■责编/露琪

Welcome to liuhai world



刘海这种发型的出处现在已不可考，据说最早起源自武则天当政时期。根据民间的说法，当年发生了一起行动未遂的宫廷政变，被牵连进去的文武官员甚至还包括武则天的心腹上官婉儿，勃然大怒的武则天当即下令施以黥刑（在脸上刺字）。尽管后来澄清了误会，但是刑罚的诏书已经下达无法收回成命，为了保护她因此在行刑时改用朱砂在额头刺梅花。当然这还是有犯罪含义，因此上官婉儿从额顶梳下一些头发遮住印记，称为“刘海”。许多宫女看见后觉得这样很漂亮，纷纷效仿，于是便慢慢地流传开来。

还有一种说法是，有些女孩子喜欢将头发梳至额前，长度齐眉，而这种发型与道教全真道北五祖之一的刘海相同。所以这种发式就被叫做刘海了。

另外，日本的公主发式跟刘海非常接近，因为在平安时代的女性贵族间流行而得此名。发式的形象是后方留着长发，前方额上的刘海则在眼眉的高度水平剪齐，垂在两侧耳前的发脚仍剪齐至下巴位置或者留长。这个发型比较适合喜欢留着长直头发的女生修剪和保养，并且以黑发最为正宗，但随着发型的开放，金发等其它发色也有采用公主发式的造型。而在cosplay圈子内，这个发型很容易给人重拾古风的感觉，穿上歌特式萝莉装和古典萝莉服饰也经常会搭配上公主发式。

◆有关刘海的两个民间典故

第一种说法：相传有一位唐代的仙童名叫刘海（见安徽凤阳府志）。在民间传说中，刘海前额总是覆盖（垂下）一列整齐的短发，模样童稚、可爱。为此，画家画仙童肖像，便以刘海为样，前额垂着短发，骑在蟾蜍上，手舞一串钱。而后，小孩或妇女额上留的短发，便称为刘海。清朝王韬的《淞滨琐话》：“面同满月，眼若明星，只髻（读ji，四声）簪（读zan，一声）花，如世间所绘刘海状。”清朝李伯元的《文明小史》第十九回：“众人举目看时，只见一个个都是大脚皮鞋，



石岩	狸猫不是一般的腐女，某天她如写自传应起名《黑发腐女传》。（露琪：狸猫泪流满面……）
读者资料	男，18岁，辽宁省本溪县高级中学高三·十班，117100

上面剪刘海，下面散腿。”许多人未经考证不知道刘海的来历，经常误写成“留海”或“浏海”，虽然后面这个说法已经逐渐被接受。此外，刘海只有孩童和女子才留，现在也有一些男生为了装酷，故意让几绺头发垂于额前，那不能称作刘海，只能算是垂在额前的头发。

第二种说法：古时候，女孩子15岁时便盘发插笄（簪子）表示成年；男孩子则于15岁时束发为髻，到20岁时在行表示成年的冠礼（戴冠）。在未成年之前，小孩子的头发都是自然下垂的，所以人们用“垂髫（读tiao，二声）”、“髫年”代指儿童或童年。但男女幼童所留的头发又是有区别的：男孩子留的是额上左右两角的胎发，称之为“兆”；女孩子留的是垂于额头中央的胎发，叫做“髦”。这种孩童时代所留的头发，统称为“留孩发”。而女子待到成年以后，有时从打扮考虑，依旧让额头上的头发自然下垂（时髦的说法便是由此而来）。到了唐代，民间出现了“刘海戏金蟾”的传说故事。由于“刘海”与“留孩”古时发音完全相同，“留孩”又本为口语俗称，故书面文字就写作“刘海”。





◇萌之刘海系动画推荐——《妹妹公主》

《妹妹公主》是日本美少女游戏杂志《电击G's》的一个读者参与计划，后被改编成两部动画和多款游戏等衍生作品，原画师为天广直人（代表作有《美少女梦工厂4》）。

故事男主角海神航，是一个麻木不仁、只为学业奋斗的少年。某天，航和他的同窗好友灿绪去看考试放榜的成绩，一心想着胜利是理所当然的他，却发现榜上没有自己的编号。学校没有考上，而一直照顾航的管家，也要离他而去。正当事情如此糟糕的时候，突然有两位神秘人士出现，恭喜航受推荐入读一所建在岛上的学校。航本来十分不愿意，但是毫无选择只好出发。抵达岛上，发现处处充满古怪，除了不断看到貌似管家的老人，扮成不同角色在航的身边出现外，最骇人听闻的是，有12名美丽可爱的女孩子先后出现，而且还自认是航的妹妹。于是就这样，航和12个不同性格的妹妹一起住在岛上，揭开他人生中最后宫的一页……



PGBAR VOL.55

明月几时有？把酒问青天。不知天上宫阙，今夕是何年。我欲乘风归去，又恐琼楼玉宇，高处不胜寒。起舞弄清影，何似在人间？ 转朱阁，低绮户，照无眠。不应有恨，何事长向别时圆？人有悲欢离合，月有阴晴圆缺，此事古难全。但愿人长久，千里共婵娟。

不知道应该怎么说才比较好，或许有些事情放在心头一直都不会有事，而一旦说出来之后就会很快应验。本期的工作结束之后，我就要离开北京离开编辑部了，离开这个待了将近四年从新人变成老人的地方，离开喜欢PG支持PG的读者朋友们。千言万语难道尽我的心情，再见并不代表着不再相见，也许某一天，你在公共汽车上看到有人捧着PG津津有味地读着狸猫君的腐文笑得难以自抑，或者看到有人因为玩游戏太入迷而坐过站，那也许就是我。

最后带给大家一个好消息，接替我成为吧主的将是翔武，虽然他号称自己“以后就是写不了攻略的废柴了”，不过我想PGBAR会再度让大家有耳目一新的感觉吧，希望我们的PG会变得越来越好。本来想对震灾的事情说点什么的，但是猴子把我想说的话全都说出来了，我就代表众小编一起祈祷天佑中华吧！

露琪：有点惊讶，一直敬仰的暗凌姐姐也要离开编辑部了，PG吧这个栏目果然被什么奇怪的东西附体了么。在一起共事的时间虽然仅有一年多一点，那些愉快地分享萌图的记忆我想自己是不会忘却的。分别只是人生短途当中的一间驿站，正是为了迎接未来新的机遇和挑战，人们才会在相识——分别——再相识的无限循环中一路走下去。但是不管怎样，暗凌姐姐，要一直萌下去哟！

八房：Farewell！从翔武那里得知暗凌要离开的消息，真的是挺吃惊的。作为新人，刚刚与诸位先辈熟悉就要 面临分离，真是让人嗟叹不已啊……不过我们大家都还是理解并尊重她的选择，就在这里祝她一路顺风吧！受け继がれるモノ……受け继がれざるモノ……暗云を贯く光を翼に受け……その白鸦は羽ばたいて往く……

翔武：啊……又有编辑要走了，这次还是前辈级的。平时让我写可能会写的比较多，但这时实在不知道该写什么好了。以后无论做什么工作都认真努力吧，PGBAR我来接手了。

猴子：来编辑部快3年了，第一天到这里的时候就认识了暗凌和翔武，当时还有雪人、天意、方舟他们。这些年来，许多同事都为新的生活各奔前程，一次次送走熟识的朋友，总是让人觉得无限伤感。3年的时光过去了，猴子也在这期间变得比以前更加成熟和沧桑。这两天发生了许多事情，而暗凌在这个时候离开，伤感是难免的。但是每个人都有开拓自己人生的理由和权利，所以我在这里能够做到的，只能是给这位默默为PG的读者们奉献了自己多年青春岁月的大姐头寄予无限的祝福（虽然从年龄上说，猴子是无法管暗凌叫姐姐的……汗）。希望她在今后的人生中过得幸福健康，对于人生来说，这两件事是最宝贵的。也希望暗凌能够在今后时常回来看看，不要让读者们太过思念哦。

我是再见的分隔线

广东佛山 黄泽星

小弟今天乘100期的兴寄封感想信过来，或许小弟成年了，想的问题多了，觉得时间好像噬人，“流光容易把人抛”便是这个道理吧，心里面有的不只是不自在，还有点什么的不舍。游戏对于自幼便反叛的小弟来说，已成为一个符号，它铭着一种教训，一种独立，一种思考，甚至是一种记挂，对它的感情，有点独特，有点暧昧，有点深刻，亦有点回避。怎么说，游戏的存在对各种学生都是一堵墙，墙前哭泣欢乐永世难忘，跨过了，便是一生难忘的痛，又发现，它是那么的矮小。告诉你，某凌，小弟从小便是学校的优生，家人与同学教师都极端排斥游戏，而从小开始，小弟便一定要服从，无论对于错。但是，某天开始，我便发现，当我失去了游戏的时候，我的成绩反而一落千丈（这奇怪吗？），从那个时候开始，我便一直与游戏打交道，到现在，离高考45天的今晚。到底，我应该是放下游戏的时候了。在任何人眼里，我是必上大学的好学生，但其实我一直在

井蓬泽	珍藏限量版的小P有什么好啊，花个几百买个白色外壳，我自己就DIY了一个，全球限量一个，稀有啊！
读者资料	男，20岁，辽宁省抚顺市清原高中三年十五班，113300，QQ34466994

彷徨，是什么动力让我不渴地学习着，为将来奋斗呢？我又在想，我是不是幸运的呢？记得小时候，看着游戏厅里的大哥哥的摇杆晃动和呼叫声，甚是羡慕，总是一经告诫不能内进，而手里的五毛钱“铜饼”又甚是寒酸，最终就作罢了。某凌你也有过这样的经历吗？这些回味起来，总有点傻的感觉。

其实我很幸运能遇上PG，也很幸运被这帮狼编吞了这么多血汗，没办法，喜欢嘛，连邮费书费凑起来，也是一笔可观的压岁钱收入啊。小弟当年也是由砖头->彩game->GBA->NDS->NDSL走过来的，大大话话也走了十年，那年正好8岁，是2年级的时候。《口袋》也玩足十年，红绿蓝黄全卡带购入并通关，金银一中一白也全通关，红宝石和叶绿一直在玩，所有这些卡带的游戏时间累计也超过2000小时，现在的珍珠也有247个小时。我，疯狂吗？或许，这没有几人相信吧，但的确是真的。

某凌，你知道吗？PG已经成为符号的载体，就像水能载舟，亦能煲粥一样，PG的职责是神圣的，以前是，现在是，将来也是。100期的PG，是不朽的，还是永生的，如狸猫腐文永存一样。

这里送副联给PG：

百期载风载雨谈何容易说天下

一身尽心尽力话当有悔可称王

PG会越来越好，一定。

这是一封让我看过之后深思很久的信，字字说在心坎里，尤其是一堵墙的比喻，有一种说不出来的贴切。看着今天的你，就仿佛看到昨天的自己，只是少了一些彷徨，为将来奋斗的动力只有一个——梦想，如果你能意识到这一点，就会在人生之路上走得更加坚定吧。为了喜爱的游戏花费无数时间，我何尝不是这样，只要没有因此丢掉最重要的事，就不能称之为疯狂，引用一句歌词来说就是“それは爱でしょう”（这就是爱吧）。如果你高考之后再看到自己的这封信，一定会比之前多了很多感悟吧，祝考试顺利！

小武哥！怪物猎人打的太好了！我要拜你为师！下回出DVD时，演示任务时会穿点好的套装！不怎么样的衣服也行，因为可以显露武哥的狩猎才能嘛。（黑龙江哈尔滨 RZW）

翔武：啊……暗凌非要我回答这个问题……其实呢，我的技术只能算中等，只是想通过视频的方式为大家提供一些打法上的帮助，不是高手向的东西，高手向的东西我玩过，但实在有点玩不来。平时练习打怪的时间不多，不好的地方还请各位包涵了。

请问菜团，你最喜欢什么游戏类型？你最早接触的电子游戏是什么？另外你能否告诉我世界上最畅销的十大游戏是什么？（陕西西安 杨政）

菜团：团子我喜欢的游戏类型是格斗类和冒险类，动作类游戏也是非常地喜欢。我最早玩到的第一款游戏是儿时在游戏厅看到由CAPCOM出品的动作游戏《名将》，至今印象非常地深刻啊！那时看到四个人能够玩一款游戏，不但手感很好，而且还能够乘坐机器人作战，一下子就吸引了我。世界上最畅销的十大游戏分别是FC的《超级马里奥III》、PS的《最终幻想VIII》、PS的《生化危机II》、GB的《口袋妖怪》、PC版的《极品飞车》、PC版的《红色警戒》、PC版的《星际争霸》、街机版和家用机版的《街头霸王II》、全平台版本的《俄罗斯方块》、PC版的《魔兽世界》、PC版的《暗黑破坏神II》。

山东烟台 伤心的某人

To亲爱的月莺同志：大家都是高达饭，您“主持”的高达OO咋那么多错误啊。多次把Dynames漏个m，一度把阿雷路亚和哈雷路亚弄混……这些都不是很严重，也就无所谓了……而16话里某提子明明是被Throne一号救的，98期里却被说成是Throne二号的狼牙，还占了那么“多”篇幅。最近的99期里，说妮娜是第一季里唯一的女性高达驾驶员，这是没错的，可紧接着一句“也是唯一的女性MS驾驶员”……啊，难道人革联的“超女”少尉索玛就这么没有存在感么……又：菜团同学的发型好像阿雷路亚，哇咔咔，不知会不会和阿雷一样被遮住的那只眼睛是另一个颜色，哈哈！

来，跟我一起念：“月莺是天然呆！月莺是天然呆！月莺是天然呆！……”念到自己不小心咬到舌头为止，然后你就会原谅这个天然呆犯的这些错误了吧，伤心也没有办法，月莺就是天然呆嘛！月莺自己也在《高达黑历史》里说过，以前一直没有注意到阿雷路亚两只眼睛的颜色不同，我想两个名字的发音那么相近，被一个天然呆弄错也不是不可理解的事情哦。不过月莺对高达OO的了解还是很多的，如果月莺不说的话，又有多少人知道Nadleeh的红色头发是电线而不是恶趣味的装饰设计呢？（其实我一直都有在看《高达黑历史》）说起来本期看信的时候看到好多人提到小编的发型问题，最经典的说法是菜团和翔武的发型分别是阿雷路亚和哈雷路亚两种形态，不得不说高达的fans可真多！

王沈培	我喜欢打游戏，游戏让我的生活变得丰富多彩。
读者资料	男，14岁，浙江省湖州市碧波苑188幢506室，313000，QQ747052160

八房（？？？怪名字）是男的还是女的啊你？你的形象是不是不是不是华尧画的啊？实在是太萌萌萌了！（原谅我看到那只【哔】之后有些失态了）（江苏南京 张亦杨）

八房： 呃，这个形象出自某个糟糕的画师之手。前不久被库巴不怀好意的拉到贴吧，发现有人发帖建议说让PG送抱枕，正面是暗凌姐姐背面是我，这……这这是何等失态啊！现在就暴露身份好像危险性很高的样子(抖)……你你你你们退后！退后！推到三米之外！牙齿收起来！口水不要流到地上！（光速逃）

江苏吴江 杨悦

不知狸猫君如何，前几期PG里没他的文章，PG的腐味是少了，但也有遗憾。对了，好奇问一下，狸猫君与PG合作，是交一篇文章拿一次稿费，还是PG将狸猫垄断，一次性签约的。话又说回来，暗凌是正统小编，那狸猫君算什么？自由撰稿人？他不会指望用稿费养活那一家子小猫吧！艰苦奋斗的狸猫君啊！请上天赐给你一批"精壮"的money，然后分我一半吧！（三块钱以下就算了，狸猫君自己买根冰棒吃吧！笑）

你，说你呢，欺负狸猫是不好的哟！狸猫君最近赶稿赶得很辛苦呢，虽然因为事务繁忙而每期都拖稿，但是好歹也每期都交了稿，有腐文看就应该知足啦，不要打狸猫分钱的主意了！狸猫君当然应该算是特约撰稿人，当初为PG和狸猫君牵线搭桥的还是隔壁动新的那头狼呢，我个人感觉狸猫君为动新写稿子更加游刃有余，反正动新的读者都是宅男腐女，写得再腐也不用担心毒害了他们……

另外看到三块钱买冰棒的这句话我突然想要爆料一下：你们都不知道吧？露琪这家伙每天中午吃完午饭之后一定会买一个巧克力口味的可爱多吃，号称是因为太喜欢吃了，而在老家那边的时候又总是买不到，所以现在每天都要吃，而且是一年四季风雨无阻地吃。比起偶尔一天吃三次可爱多的翔武，露琪的战斗力可是超强的，每天这种吃法都不会因为巧克力摄取过多而发胖，也从来没有过上火流鼻血的记录，宅伪娘果然是一种厉害的生物呢，我要偷偷拜一下。

库巴的金牙是纯金的？是镀金的？是铜制的？难道是电镀的？（福建福州 连永晖）

库巴： 答案就是我的金牙是钛合金制作的，当世界上有恐怖分子作怪时，这颗钛合金牙就会变成一个"钢铁牙侠"，迅速飞到战场将敌人消灭掉，嗯，就是这样的。

哈尔滨 肖世夫

谈起iDSL，最近让我很不快，以前是身为游戏爱好者的我，手头却只有一台SP，一直以来都希望能有台NDS或小P爽爽。终于到了去年，考上了大学，于是决定开始攒钱买游戏机，Idsl成为我的首要目标，经过了半个学期的省吃俭用，终于有足够的钱去买iDSL了。在今年的二月份，我终于购入了自己梦寐以求的iDSL了，终日抱着iDSL玩自己早就想玩的游戏，那时期，我觉得真得很快乐。可是没过多久，大约三个星期左右吧，我忽然发现我原来完美的下屏幕的正中央出现了一个亮点，绿油油的，玩游戏时总是不知不觉盯着它看，特别是在黑屏状态下时，那绿点显得特别明显。看着自己的爱机忽然间出现了毛病，心里真的很难受。我始终不明白，原来还好的屏幕怎么突然间冒出来个亮点，难道我玩游戏玩的太猛了，才导致亮点的出现。或者是它原来就有亮点，只是我没有发现而已，可是玩了三个星期都觉得很好呀！神游公司不是可以保修的吗？不知道出现一个亮点属不属于保修的范围。

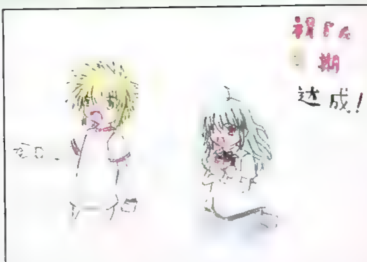
根据我贫乏的硬件知识所了解，亮点当然不可能是凭空出现的，一定是原来就有，只是你新买了机器之后太全神贯注于游戏，所以没有注意到亮点的存在吧。何况亮点和坏点不同，亮点只有在深色画面上才会暴露出来，所以会比坏点隐藏的更深，更难被发现。有这么一点点瑕疵虽然很让人不爽，但也不是完全不能容忍吧，要知道我最早入手的那台美版NDS两个屏幕上一共有四个坏点呢，还不是照样玩得很开心，完全没有影响我享受游戏的乐趣呢。我记得以前好像听别的小编说过，亮点问题不属于保修范围，毕竟是屏幕本身的问题，修也修不好的，只有当亮点数或坏点数超过六个的情况下，才可以申请换货。如果你实在觉得非常难以忍受，最坏的办法就是把这台iDSL作为二手机出售，然后再买一台新的，会搭进去好几百块钱的哟，考虑清楚再行动吧。

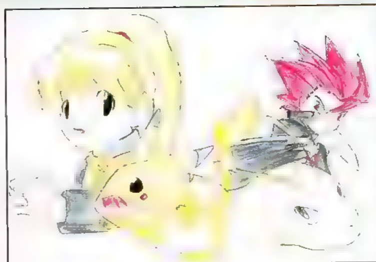
翔武！我也很喜欢《反逆的鲁鲁修》哦，不过快中考了，父母不给看，真是郁闷。真想赶快考完试啊，你再看那些动漫时是什么样的心情啊？兴奋？高兴？（广东珠海 李嘉铭）

翔武： 没关系，先准备考试吧。我在看第一季的时候也不是一集一集追的，最后一起看感觉很爽。不过现在是一集一集追着看，遇到剧情比较勾人的动漫，觉得一个星期过的好慢啊，下星期看到动画时的心情就视剧情而定了。

赵雷	上了次之后，有好多人加我QQ了，交到了不少朋友。
读者资料	男，16岁，云南大理市下关南环路31号西电住宿区76栋，671000

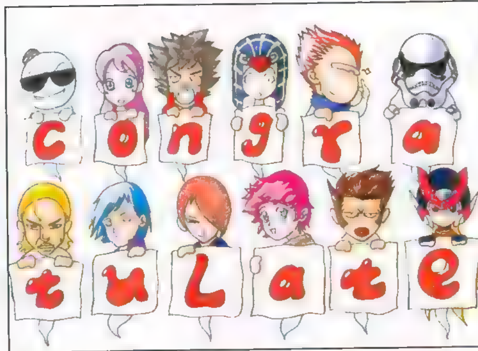
三张口袋妖怪主题的画稿出自于小宅女王思语之手，当作日记写的那封信真长啊，没地方刊登了呢……





又是一幅无名画，找不到作者了……画得还是非常传神的，不过仔细看的话，好像混进了什么奇怪的东西，金色长发的那个不是洛克人吗？





掌机迷2008年第9期抽奖

PSP豪华版 1名



10名



口袋妖怪T恤

另有15份精美小礼物派送

参加办法 1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.103的抽奖活动截止时间为2008年6月15日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

101期中奖名单

PSP

天津市 姜斌

口袋妖怪T恤

上海市 林辰
黑龙江哈尔滨 王璨
浙江海宁 杨骏凯
吉林长春 王志滨
辽宁抚顺 井蓬泽
北京市 李智龙
北京市 杨晓辉
天津市 李春阳
上海市 陈子天
山东诸城 刘鹏飞

精美小礼物

广东广州 李翎
江苏南京 张亦杨
浙江余姚 张子杨
浙江湖州 沈强
广东肇庆 梁殷豪
北京市 周文龙
辽宁沈阳 杨瑞
上海市 曹立骏
吉林延吉 姜少杰
内蒙古呼和浩特 王嘉伟
北京市 韩
浙江遂昌 陈生有
山东青岛 薛学良
天津市 王童
湖北黄石 程远



李兆轩 最近数学天份大发，发现当编辑好有赚头，你们一定都是大款吧！（编：不要拿我们跟隔壁那头狼比……）

读者资料 男，13岁，甘肃省兰州市城关区兰铁四中初一七班，730000



邮购请注明“口袋迷12”（邮资免取）
地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部
邮编：100011
邮购电话：010-64472177 / 64472180

全国上市热卖中！

口袋迷 第12辑豪华赠品 口袋妖怪环保袋

普通版 19.8元 超值之选

赠 口袋迷随身环保袋 皮卡丘&小火猴 随机二选一



赠 口袋大图鉴趣味帖B版 超大尺寸完整收藏



普通版

赠 精品DVD 最新动画连载





豪华版 29.8元 值得收藏

豪华版

赠 精品DVD 最新动画连载









赠 80页剧场版漫画 口袋迷珍藏品

赠 口袋大图鉴趣味帖B版 超大尺寸完整收藏

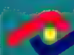


赠 口袋迷超大环保袋 双面图案更加精致





喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



《口袋迷12》火热登场！本期赠品为口袋迷超大环保袋。普通版随机二选一，豪华版双面超大更超值。丰富赠品还有大图鉴收藏帖B版，豪华版附带最新剧场版漫画。精彩口袋动画DVD不能错过！

口袋迷(12)

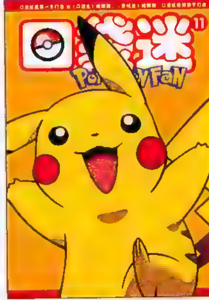
■定价19.8元(豪华版29.8元) 上市热卖中



口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

口袋迷精华本2

■定价:24.80元 上市热卖中



《口袋迷11》本次全面升级改版，更加精美的版面设计，更加丰富的内容安排，同时本期豪华和普通版分别赠送限定毛巾一条，同时还有大图鉴收藏帖赠送，绝对物超所值。豪华版捆绑剧场版漫画更加精彩，值得珍藏。

口袋迷（11）

■定价19.8元(豪华版29.8元) 上市热卖中



广受读者期待的标准掌机典藏系列最新版终于登场了。PSP版超厚读本配合双DVD，将一年来该平台的经典游戏彻底收录。书中包括珍藏图鉴，典藏攻略，软硬件实用指导，实用问答等，值得收藏。

PSP标准掌机典藏

■定价:22.80元 上市热卖中



Jolin的封面很是吸引人，实际So Cool可是很少用女星做封面哦，内容自然不必说了。在即将炎热起来的初夏，本期的看点足够让你清凉和爽快，T恤汇展、音乐人的亲身穿搭，值得期待哦。

SO COOL 2008年第5期

■定价:15元 上市热卖中



《掌机迷》新刊上市，开篇《逆转检事》制作特抱+制作者访谈，内容长达8页！重头攻略+深入研究，剧情小说继续连载。影像光盘内容包含当期推荐游戏，热情满载，全新出炉！

掌机迷2008年第8期

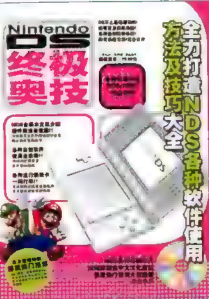
■定价:8 8元 上市热卖中



横行霸道年度专题 虚拟暴力的罪起源+自由都市全任务攻略/游戏前瞻 合金装备4试玩报告 死魂曲 街头霸王4 灵魂能力4

电软2008年第14期

■定价:9.8元 上市热卖中



为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐。NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。

NDS终极奥技

■定价:19.8元 接受邮购



终极奥技再加印啦！根据新PSP主机的变化及软硬件的大幅度调整，新书做出了可以兼容新老主机的内容更新，包括全新的热门软件使用技巧，是PSP玩家必须拥有的最强工具书，不能错过。

PSP终极奥技(修订版最新加印)

■定价:19.8元 上市热卖中

电子游戏软件

2008年1～14期	9.80元
2008年(6-7合刊)	15.00元

电子天下·掌机迷

2008年第1～9期	8.80元

动感新势力

48～64期	9.80元
61～64期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10、11期已售完)	15元
2007年1、3～12期	15元
2008年1、2、3、4、5期	15元

口袋迷12普通版\豪华版(新)	19.80\29.80元
PSP终极奥技(修订版最新加印)(新)	19.80元
PSP标准掌机典藏(新)	22.80元
口袋迷11普通版\豪华版(新)	19.80\29.80元
口袋迷精华本2(新)	24.80元
NDS标准掌机典藏(已售完,请勿邮购)	19.80元
NDS终极奥技	19.80元
口袋迷9普通版\豪华版	19.80\29.80元
机战FAN(2)(3)(4)	19.80元
动新珑铂MTV(半价)	9.90元
口袋的魅力(口袋妖怪十周年纪念)(半价)	9.90元
口袋特训营(半价)	90元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

PG博客

WWW.PGBLOG.COM



鼹鼠的故事

对日本职业棒球有些了解的朋友们大概都知道东西日本的十二球团吧；这十二支球队构成了日本的中部联赛和太平洋联赛，至于他们的格局和名称，那也是长久没变过的了，比如球迷又爱又恨的巨人，又或者因为王监督而人气大增的鹰队，再或者常年垫底的广岛鲤鱼队。不过在你闭上眼开始细数十二球团的时候，你是否还会记起九十年代初的一支弱小球队呢？这支球队名叫钻头鼹鼠队(Drill Mograz)，据说是夺得过一届联盟总冠军的呢，如果没记错的话，这好像就是1994年发生的事情吧？我估计你看到这里一定会云里雾里的去查找资料，随即就有些愤怒的高声叫道："说啥呢，94年总冠军不是巨人么。这鼹鼠啥的到底是怎么回事。"如果你真的生气了，我建议你最好先消消气，因为鼹鼠在94赛季夺冠也是客观存在的，在此之前可以用于参照的就是极亚久高中在1990年取得甲子园大赛的优胜。而当我提起"极亚久"这三个字时，估计大家也就知道鼹鼠其实是来自于口袋力量的一支球队了。

鼹鼠队的故事发生在极亚久高中的故事完结一年后。如果说极亚久高中的三年生涯仅仅只是给《口袋力量》这份波澜万丈的平成野球绘卷开了个头的话，那么玩家在鼹鼠队的社会人生所展示的就是这份绘卷的基调了；在这里，我们能看到一个小人物如何在时代的涡流中跋涉前行而不被冲走的奋斗历程。如果你对平成头几年的泡沫危机有些感触的话，估计也会在主人公的旅程中看到不少迹象吧，毕竟九零年代的这段长期不景气也在日本人的脑海中留下了深刻的印象。好在这故事也就算是关西人讲述自己的生活，所以，无论内容多么沉重，大家总还是有地方可以笑一笑，虽然这也许就是通常所谓的欧·亨利式的结局吧。或者用一个大家可能会觉得陌生的词；那就是标准的吉本新喜剧了。

"我从小开始就很爱打棒球，我最喜欢的棒球队是……所以我大学毕业后，选秀第六位进了鼹鼠队，不过这鼹鼠队怎么感觉就这么别扭呢……"

故事就这样从一名刚走上社会的死大学生的嘟嘟囔囔开始；披着学士服的孩子正在考虑着工作时突然发现一份职棒球团的邀请函，考虑到职棒球员年薪普遍都高，于是主人公便喜不自胜，然而却也有这么几分狐疑。等到签了协议进了队，跟队友一聊，这才发现自己是上了贼船；钻头鼹鼠队设施破破烂烂，这大半是因为赞助商钻头玩具集团因为经营不善长期亏损，往棒球队砸的钱少了。至于工资么，也就是能给个"一年四百万日元"的报价，真正到手的其实也没几个。于是主人公不免有些丧气，然而丧气之余却到底还是要拿出根性来要在职棒圈子里做出点名堂来。

估计看到这里就该有沉不住气的朋友开始抱怨了：这剧本是谁写的？真该拉去打板子。不过就是把高中生换成社会人，把一家濒临倒闭的高中换成一家快要散架的棒球俱乐部么。你们看着主人公还是一样的干劲十足，你们说这算不算偷懒？老实说，在序盘这里笔者也多少有点同感，比如这次主角的死党凡田大介就是和龟田光夫长得很像的，而且两者都是很狂热的发烧友。不过凭着一小部分的相似来否定全体的话，那也是很不明智的行为。

本作剧本很快就用行动证明了自己并非简单的仿制品，当主人公打算在棒球队干一番事业的时候，赞助商那里传来了不和谐音；钻头公司打算为摆脱赤字做点什么，而他们目前所想到的就是打棒球队

的主意。说起来，企业赤字的原因并非是销售不振，钻头玩具集团的主打产品——刚打机器人的销路一直都还可以，单看这个还算是有利可图的。可惜这时候钻头公司经营的主题公园——钻头乐园因为市场萎缩加上经营不善，造成了很大的亏空。

如果钻头企业是家很靠谱的企业，大家或许都能猜得出下一步这家公司该怎么做：把主题公园这块的业务盘出去。可惜钻头企业是家族式经营的，摆在社长任月高志面前的这个大烂账正是自己的宝贝儿子任月驱的手笔，任月老爹爱儿子，断然是不会想到把钻头乐园如何如何的，于是，目前不能造成盈利的棒球队就变成了任月社长的眼中钉。

身为棒球队二队的一名普通选手，主人公对公司高层的动向定然是浑然不觉的，更何况这时候他正在熟悉队友呢。此人凭着年轻人特有的乐观在队里打成一片，并认识了很多有个性的朋友。比如热爱木雕的古泽前辈，又比如在宿舍里养珍稀动物的佃山宪男（顺便提一下，关于此人有个小游戏，名叫“杀人独角仙”）。队里的ACE水木卓和所有人都打成一片，而且经常邀请大家去他房间看B级电影，主人公也因为这位朋友和任月公子有一面之缘。至于因为过于老好人而欠下巨额债务的仓刈前辈，主角也曾偷偷去他那里帮过忙；说起这位前辈，那实在是全系列的一大传奇，此人帮熟人作担保，不想却因此欠了一屁股债，为讨生活，不得已带了全家住在破屋里，平日里靠偷接棒球队宿舍的水电煤气来维持生计，除此之外还要带着两个孩子做零工糊口，这可真是“穷鬼没有闲工夫”啊。此时主角看看自己一年四百万年棒，虽然不多，其实也还说得过去，不满的心情也就由此平复了。更何况他身为运动员，也算生得一副好皮囊，于是闲暇时也就有了许多交友的机会。说来本作的主人公可以有不止一个女朋友，这在全系列里也算是不多见的。

总之，当主人公打起精神准备从二队转入一队，并在队友和异性朋友的鼓励下技战术水平突飞猛进时，一场早有预谋的风波席卷了鼹鼠队。



钻头企业在1991年仍没有摆脱赤字，这令任月社长痛苦不已。赤字究竟从何而来，这点原因在钻头企业内早就是个众人皆知的秘密：因为任月驱少爷的主题公园项目根本就没有起色。说起来，大型主题公园项目在石油危机之后就因为成本太高紧急下马了一大批。等到TDL在日本扎下根，又有很多人好了伤疤忘了疼，想学样子也去捞一把。一时间，昭和末年日本各地大大小小的主题公园到处都是。可惜其中真正赚到钱的并不多，更多的就像钻头乐园这样变成呆账或坏账。

一般呆账或坏账会直接被处理掉，常见的就是卖地皮，处理设施或者是把项目转交给其他人去做，就像克莱斯勒和艾柯卡那样。可惜任月社长是个庸人，他平时就是把公司庶务直接丢给曾根村副社长，自己只管稳坐钓鱼台就是。而今到了这关头，他却还是只让副社长拿主意。副社长对社长的想法算是心知肚明，于是在联系了棒球队主教练后，鼹鼠队队员们就厄运临头了。

1991年年底，队员们准备去续签合约的时候，从上面就传出消息要对棒球队进行“优化组合”。这名目固然是说的好听，然而这重组的意义究竟是啥，大家却也清楚；这明摆着就是要裁员了。人人都知道这碗饭吃着不容易，于是，在社长那里谈话签约的时候，眼睁睁看着工资被压了下去也没人敢说一个不字。此间只有一次例外，那就是凡田君为了买发烧友收藏品花光了存款，于是吵着嚷着进了社长办公室要求涨工资，结果是被保安架出去狠揍一顿并被扣了当月奖金。

在“优化组合”的这段时间里，主人公虽然生活波及不大，但俗话说得好：人比人气死人。当他从高中同学的弟弟处得知对方也在职棒球队做事，而且工资是自己的二十五倍时，干劲就不免少了许多。然后队里也突然冒出许多妖蛾子来，最典型的就是从极亚久高中毕业



的三兄弟，那三个人总爱一起行动并发出怪声，你要说他们几句，对方就会当场亮出甲子园的优胜奖牌并发出很不屑的声音来。至于宿舍闹鬼或者发出怪声，更是家常便饭了。在这种不安的心情下，主角终于有幸遇到了一次白日见鬼……，呃，其实是半夜见神的事件。

一般来说，当人精神恍惚时总会出现幻觉，至于产生幻觉时眼前会出现什么，这个则以人品来决定。看起来我们的主人公运气足够好，因为在他眼前赫然出现了一名拄着个倍儿白的白拐棒棍的白胡子老头。白胡子老头自称是野球仙人，能在关键时刻提供锦囊助尔等小子脱困解难。锦囊分松竹梅三等，若是要换，只要经验就行。当主角半信半疑的想找对方谈谈时，就听得扑擦一声那老儿便无影无踪了。回过神时，才发觉窗户外面黑灯瞎火，正是半夜三更的景象。自己想来是下班回家因为太累，于是坐下休息时睡着了吧？于是主人公只管继续休息，那老儿暂先丢到脑后不提。

经过一番优化整合，鼹鼠队上上下下工资都被降了下来。毕竟人人都怕丢掉饭碗。这件事进行的如此成功，大家总疑心是不是有人在背后捣鬼，但也只是怀疑而已。就在这时候，队里买了一名外援，这人名叫多米奥·班德拉斯，在美国小联盟打过一阵，经由“职业法律代理”来日本混口饭吃，没想到就来了鼹鼠。据说社长对他是抱以厚望，这实际情况倒也很乐观。鼹鼠队的资深老教练野野村耕造和主教练槌田都认为此人其实是有能力去混美国大联盟的。不过鼹鼠队一时也拿不出多余的宿舍来支援外国友人，多米奥就只得和主角与凡田挤在同一间宿舍里。

出乎所有人意料的是，这个多米尼加人其实是个“奇怪的外国人”，他对日本文化的了解比身为日本人的主角等人还要多些，平时他就是满嘴挂着日语死语，几乎难得见到横文字。于是在基本相同的文化基础上，大家成为了朋友。偶尔训练结束时也会约好一起去宿舍附近的居酒屋稍微喝几杯。主人公和他的朋友们也就努力靠着那点看着数额庞大其实微不足道的工资打拼着。

主人公的奋斗目标是尽快打进一队，争取上电视打正规赛。二队的练习赛固然也算是球团交锋，然而这毕竟没有实际意义。毕竟，当自己和球队的铁杆支持者交流时，那种近乎于狂热的感觉总会让自己觉得惭愧吧。如果球队在联赛中有上佳的表现，或许也能为公司挽回点损失也说不定。就在这种心情的鼓舞下，主人公感觉生活也有了些动力。

生活有动力的直接体现就是工作有干劲，而一份好工作又能为生活增添动力。就在这种良性循环的驱动下，主角的生活质量顿时上升了不止一个层次。在这里的体现就是主角交友成功，交往了几个月之后终于有了成果，这着实是一件可喜可贺的事情。但由于这件事情涉及个人隐私，笔者在此不得不向诸位读者道歉，因为我也无法告诉你们他最后到底选择了谁；反正据我所知，他的交往对象并不是那三胞胎兄弟的姐姐，那位中年妇女另找了个阿拉伯富商（相信看到这里，应该会有很多当初没买过《口袋力量宝典》的朋友舒出一口长气来）。

但主人公显然是没法舒出一口长气来，相反，每当他带着女朋友去一次钻头乐园，他的心里就如同打碎了五味瓶一般。很明显，自己的工资就是被它深深的坑害了。在这里看着自己一无所有，想昂首挺胸，难啊。

人倘若有心事，那么就必然会写在脸上。这点细节虽然很细微，但倘若碰上职业掮客，那就不会错过。我们的主人公在公司附近的吃茶店里也就经历了这样的一幕。当他拨弄着咖啡杯里的茶勺而发呆的时候，一个便利店店长模样的人凑了过来。

“喂，伙计，想找好工作吗？”店长满脸堆笑。

“好工作？这年头也就这样了……”

“想不想去家更好的球团发展？”店长语出惊人，“其实我可是球探的，来，看看我们公司的文件。”

主角接过文档，仔细扫了一下，“职业法律代理机构？”

“嗯，职业法律代理，简称普罗维拉，英文写法跟垂直尾翼一样的。”店长搓着手，“我们这边跟重要的球会都有往来，我也是看你身体条件不错才推荐的。怎么样，有没有兴趣？”

主角迟疑了一下，但最终还是拿定了主意；世上没有白吃的午餐，这里好事来的如此容易那就必然有鬼。更何况这种招人的方式哪里是职棒球团的

牛晨羽	身边有PSP的伙伴越来越多了，猎人朋友也越来越多了。
读者资料	20岁，男，甘肃省白银市，730900，QQ327844526

球探所为呢？这分明是老鼠会当街拉人的劝诱啊。于是在店长满脸不爽的表情中，主人公昂然从吃茶店走了回去。此后主人公也就稍稍对这普罗维拉开始有些关注，发现这果然是一家挂牌的体育中介企业，它们在美国的本部可是跨国公司级别的企业。但他也感觉这里必然有阴谋，只是说不出这阴谋究竟何在。

由于钻头企业在1992年仍未扭亏，于是，在曾根村副社长和槌田主教练的策划下。鼹鼠队的新危机到来了——为了节约开支，钻头鼹鼠队决定裁撤二队；现二队的队员如有相关资质就拉入一队，闲杂人等则一律解雇。这个决定对于鼹鼠队来说不啻于晴天霹雳，幸而主人公和教练平时关系还凑合，于是在这场风波中主人公意外的达到了自己的奋斗目标。

进入一队后，主人公和他的朋友们在经历过冬休后终于迎来了梦寐以求的职棒联赛。当历经磨难的鼹鼠们走到这一步时，他们也明白自己究竟在干什么。在苦战之后，鼹鼠队取得了新赛季的第一场胜利。这场胜利对他们的支持者来说真是及时雨，已经记不起鼹鼠上次赢球是什么时候的拉拉队队长几乎疯了。

但这一切只是开始，鼹鼠队的队员们在得到了为自己的命运而战的机会时总是很坚定的和对手死磕到最后一刻。于是，观众们疯狂了，“鼹鼠万岁”“鼹鼠最高”的呼声山呼海啸一般的在国民球场中回荡，这等景象令鼹鼠们感觉自己的存在是有价值的，他们欢欣鼓舞了。

但鼹鼠的胜利并没有让钻头公司的所有人都感到满意，此前一直想裁撤掉鼹鼠队的任月社长暂且不提（其实社长对球队的胜利也还算满意），反正阴谋家们已经是坐立不安了，比如一直在实际管理着公司的曾根村副社长就开始坐不住了。

对曾根村副社长来说，他自打钻头乐园开始赔本起就起了反心；现在的情况对自己可极为有利，那对父子反正都是庸人。更何况在他手里还有很强力的情报；据他查实，现在任月少爷追求的女友其实是社长的私生女儿，而且现在的情况是任月少爷一头热而已，人家早就有了心仪的对象了。

这些情报综合之后，副社长就预备了一个胁迫的计划；首先杀掉那女孩，接着移尸去旅馆。然后打电话给少爷，说那男女二人去了某处旅店。待少爷气急败坏被赚进旅店却只看见尸体时，马上放火烧房毁灭证据。剩下的就是放出“任月少爷与女友交往时发现对方竟是同父异母兄妹，气急败坏之余竟然杀人灭口”这样的消息来勒索任月老头，就此将其股份连哄带吓全部弄到名下。

不过就算副社长这样的野心家也觉得这种做法似乎太过分了些，毕竟杀人是重罪，一旦败露自己定然就此完蛋。于是他就想从棒球队入手来慢慢解决问题，就这样，从一开始进行调薪和优化组合的时候，他就和普罗维拉的人秘密接触。普罗维拉那边倒是一口答应，顺便向他许愿；如果事成，钻头的股份就对半分成。事已如此，于是副社长决定走这条路线，并秘密的把股份卖给普罗维拉。

于是，就在鼹鼠们在赛场上扼住了命运的咽喉时，一个爆炸性的消息把全场都震住了：钻头鼹鼠队解散。当还沉浸在胜利的喜悦中的鼹鼠们端着香槟到处乱喷时，这个消息把他们砸得晕头转向。至于球场里的球迷们更是不解：“为啥到了这一步却要解散？那以前呢？……”

钻头鼹鼠刚被解散没多久就宣布重组并更改了名称：新的队名叫普罗维拉鼹鼠，作为吉祥物的鼹鼠娃娃的棒球帽上多了一根垂直尾翼。对于心爱的队伍重获新生，球迷们对此欢欣鼓舞，但总觉得新造型看着有些诡异，尤其是帽子上那尾翼怎么看怎么不对头，但看着看着也就习惯了吧？

此后有人在街角看见了潦倒的任月父子，他们看起来就是自从被赶出公司就没换过衣服。有路人自称曾亲耳听见这两人相互原谅自己在此前若干年的错误，同时也诉苦，说连买一碗方便面的钱都付不起了。

至于曾根村副社长，目前还没有谁见到过，据说他其实只是被普罗维拉利用了而已。关于这起企业内部发生的“政变”事件还有很多解释版本，但据消息可靠人士称：普罗维拉日本分部头子四路智美压根就没打算给曾根村一个子儿。

至于我们的主人公么，据说在鼹鼠队解散没多久他就完成了一笔特A级的转会协议，去了心仪的球团。而且据说还有了自己的小家庭，看起来真是可喜可贺。毕竟这对社会人来说也算是完美的经历了。

文/LinkTon



街厅

每个人都喜欢表达，对游戏，人生，对朋友。这里已经包罗各种杂谈各种感受，你的情感细胞在这里可以被包容的更好。

口袋妖怪的快乐 从鲤鱼王到暴鲤龙

当我还是个小孩子的时候，就认识了口袋妖怪，并真心喜欢上了它。在那难忘的几年里，所有的快乐似乎都由手中的GB承载，画面也似乎永远定格在那永恒的经典《口袋妖怪——红》。

听完熟悉的旋律，选择一只精灵，就可以踏上美丽多彩的旅途。最初一段路上一切都是那么新鲜，每一只小精灵都是那么讨人喜欢。第一次玩的时候我就是这么感觉的，总愿意尝试培养每一种精灵。还记得我在扔出精灵球后紧张的心情，记得小精灵进化时成功的喜悦，记得我每每拥有强大的妖怪时的兴奋感觉……现在回想起来，就是这种最原始最朴实的快乐引导着我走上进一步探索口袋妖怪世界的道路，也引导着我在探索的过程中发现和体悟到更多的快乐。

经过一段时间的探索，口袋妖怪的世界渐渐对我打开大门。精灵的选择与培养，招数的组合使用等等口袋妖怪特有的乐趣成为我继续游戏的动力。

在那个时代，玩游戏时并不能像今天这样有杂志、网络等工具辅助，完全依靠自己的探索与研究。幸好身边玩口袋妖怪的朋友比较多，相互交流切磋能使这个过程容易一些。记得以前玩日文版的时候，由于语言障碍，许多谜题难度倍增，伙伴们完全依靠自己的努力研究和冥思苦想才能顺利通关。记忆尤其深刻的是与NPC交换精灵的时候，大家都是一只只尝试才能知道对方需要的精灵。所以中文版推出后大家如释重负的感觉就不难理解了。（当然许多地方由于翻译质量问题还是很难弄懂T-T）

至于精灵的成长与招式组合问题更不用多说，相信所有人对这类研究都是热情高涨。口袋红的精灵对战部分不是很完美，同样的精灵对决完全可能有不同的过程。如果双方战术“豪放”可能战斗时间很短，倘若双方都趋于保守互拼“内力”则完全是一种消耗战。本作战斗中对属性相克和命中率的要求极高，玩家对战时往往极端注意属性相克同时降低对手命中率（可惜通关时这招完全是浪费时间），因此战斗搞不好就会趋于无聊。尽管如此，游戏乐趣还是不少。

精灵的培养永远是最重要的。口袋红中最重要的一个小精灵就是暴鲤龙，但是养成它是非常困难的，尤其是在游戏初期。记得从精灵中心买下鲤鱼王后就可以练级了，但令人发狂的是鲤鱼王没有战斗能力，因此需要其他精灵协同训练，这样一来不仅经验值减半而且战斗会更艰难。若鲤鱼王有铁甲蛹的进化速度还好说，但要它进化需要练15级。为了确保将来不重蹈覆辙，升级道具这时也不能使用，于是就有了漫漫练级路……为了探索全部要素还必须多玩几遍，这真是一次次的煎熬……练最后一级是最艰苦的，内心因为厌烦透顶充斥着黑暗，但暴鲤龙的形象就是希望之光……终于成功了！进化的场面足以让每一个玩家欢欣鼓舞，暴鲤龙的攻击力远超同级别的其他精灵，从此前方的道路畅通无阻！这时的快乐，这时的欢欣，犹如长久窒息后呼吸到第一口空气，好像连绵阴雨后见到第一缕阳光。通关的快乐远不及此，甚至后来捉到超梦也不比此时的欢欣。

这就是口袋妖怪的魅力！这就是养育精灵的快乐！

当然，其余的乐趣还有很多：快龙、乘龙的育成也不比暴鲤龙简单，想要购买迷你龙需要近200次对话，捕捉稀有精灵难度也是极大……另外有趣的场景也有不少：与火箭队打交道，其他饲养员的搞笑经历，哈客龙进化后截然不同的样子，让尼多王学飞的奇怪场面……这些都在游戏过程中给了我许多欢笑，但我记忆最深也最为感动的，仍然是从鲤鱼王到暴鲤龙的那份喜悦……

口袋红我玩了很长时间，此后因为种种原因再也没能接触其他掌机游戏，包括口袋妖怪的续作。重逢口袋妖怪时，玩得已经是多年后推出的绿宝石了。

开始玩绿宝石时一点也不觉得陌生，操作依

然如故，许多经典的场景也保留了下来。看到鲤鱼王仍然在20级进化为暴鲤龙，我心中自然充满了感动与欣喜……

突然，眼前的一切仿佛把我打入了无底深渊，暴鲤龙远不如以前的那么强大，不像其他经典的保留，暴鲤龙的能力明显退步了……此后我一直在伤感中游戏，而没有了一开始的快乐与感动。直到后来我轻松抓到几只高级别的强大妖怪时，我再也忍不住了。

我打开电脑，要查看攻略一探究竟。

眼前的一切再次让我惊呆了，阔别多年，口袋妖怪原来已发生“翻天覆地”的变化。网上所有精灵的数据一应俱全，各种精灵早已被掰碎了研究，再加上随手可得的众多神兽……这还是以前的口袋妖怪吗?这还是过去那个引导我不断探索锻炼精灵的口袋妖怪吗?过去的努力研究难道要被眼前的这些数字代替，精灵进化的喜悦难道要让位于可轻松获得的高级别的神兽?

我不理解了，因为口袋妖怪不应该是这样的。

唯一让我欣慰的是，自己与伙伴们当年的努力得到了认可，在这个信息化的时代，我知道了自己当年正确地摸索出了全部要素，选择精灵与招数方面也完美无缺。但是我却找不到当初探索研究时的激情，获得发现时的喜悦……在这个信息化的时代，我可以找到当初没有的数字，却找不到当初拥有的感情……

我理解的口袋妖怪不是这样的，我心目中的口袋妖怪也不是这样的。口袋妖怪的快乐，应该在于从零开始逐步探索的过程，在于从鲤鱼王到暴鲤龙的成就，在于蕴藏在这些过程与成就中的汗水与欢笑!

想到这里，我决定去买一块电池，我要重新开启那尘封的GB与《口袋妖怪——红》。

文/短笛大魔王

行货论

最近很多人说现在游戏多了，但好玩的没有了。游戏厂商们称这是玩家们的口味变刁了，这种情况在中国大陆尤为严重。

在中国大陆，我们极大多数玩家都是玩盗版的，这的确是有些外界因素的原因，游戏公司在中国没有行货软件，正版的都是英日文，再者就是正版游戏都是二三百，对于大多数人来说，这的确是不小的开支。于是，大家都向盗版涌去，反正零投入，不喜欢就删。很多游戏还没被玩家品味就被抛弃于汪洋大海。不禁让我想感叹一声，这年头，D商都没法活了，只要存储卡就行了。这样，Sony、BANDAI等等之类的厂商当然不愿趟大陆这浑水。辛辛苦苦发布中文版，一被DUMP出来就没人买了，连汉化小组都不需要了。

这其实是个恶性循环，盗版泛滥，行货商不敢涉入，ROM更加猖獗，盗版泛滥……

其实，我觉得像Sony这样的游戏公司还是来些即使是试探性的尝试好了，反正游戏制作出来再发布中文版根本不会增加多少成本，而说不定大陆这块蛋糕就被你吃了呢?多卖一份copy就多一份利润，游戏商完全可以在中国发布正版软件，并控制在百元左右，这样才会有玩家购买。而对几百大洋，即使玩家们想买，也得掂量掂量自己的荷包。第一个吃螃蟹的人更能感觉螃蟹的美妙。

而作为玩家呢，尽量买几张正版算作支持厂商抑或是收藏也不错。只有现在玩家吃点亏，厂商赚到甜头后，厂商才能给国内玩家提供更多游戏软件。这样也能培养玩家对一款作品的认识，而不是说这CG太垃圾了或人设不喜欢、操作不习惯而埋没了一款好作品。像当年，我同学花了二百多大洋买了一张《RR》，想象不玩透它简直对不起自己的口袋。于是，就这张盘他硬是玩了半年多，过弯、漂移技术更是没得话说。而他也体会到了钻研游戏的快乐。设想如果大家下盗版的话，一个月通关就会把它删了吧，谁还会玩命地研究它呢。几年前，我也是用几十块钱去换了盘GBA卡带的《火炎纹章》来玩玩，虽然其中游戏难度颇高，和那即时存档，死人只能重打得变态设定，我至今恶寒。但是当年为什么我坚持全人物通关呢，想想也许是因为它即使是块D卡，可它也值几十块呢!不知用没有付出就没有回报能不能解释这一奇怪现象。

盗版实在是把双刃剑，而正版也一样，带给你好的游戏素质但同样无情的掠夺你的金钱。作为拥有13亿人口的中国，十几亿汉语使用者，Sony、任天堂等等游戏公司却不敢发售大量中文游戏，想想都觉得这是个讽刺。如果国内玩家退一步，厂商退一步，或许行货的时代就会降临，只是不知还需要多少年。

另及：感谢神游做出的努力，虽然看起来是一小步，但终究会变成明天的一大步。

文/陆潇玮

Q&A问答无双

你的问题也是大家的问题

关于游戏的一切问题彻底解答



问 《晓月》中是否可以使用主角苍真去打变成魔王的BOSS苍真呢？听同学说过类似的事。（王童）

正常游戏下，《晓月》里无法操纵主角苍真去打魔化的苍真，BOSS RUSH里也没有魔王苍真存在，所以理论上来讲应该没有对决的可能，是不是使用了hack rom或者金手指呢？

问 恶魔城历代记很难的，我打了一个礼拜才打到无头骑士……怎么打？顺便请问如何清洁PSP摇杆，我的是白机……（张召逸）

这BOSS只要找对方法就不算特别难。把副武器换成圣水，上来注意回避，保持距离，不要急着上去砍，上两侧的台子用圣水攻击，这里BOSS的其他攻击打不到你，所以它多半会把脑袋丢出来，如果是直接丢脑袋出来攻击，你就可以趁机猛抽它，如果是落石的话注意回避即可，也可以到台子底下暂避。多打两次就行了。至于摇杆？牙线，牙刷。

问 我想问一下，打迅龙哪套装备最好，装备名称请用日文写。（李翎）

个人风格和打法不同，用的武器也不一样，很难说哪套最好，我个人比较倾向穿回避2去打，穿红黑Z全套插回避2吧,回避2+逆鳞（火事2）+匠。当然很难看就是了，我是宁肯慢也不穿红黑Z全套的（一皿一）。

问 NDSL的触摸屏画面抖动，色彩错乱，是什么问题来着？（李春林）

那自然是下屏出问题了(被拖走)。有可能是液晶屏本身坏掉了，比如漏液,电压失衡什么的,不过也有可能是NDSL脆弱的排线出了问题（连接液晶屏和电路板的电线），现在不好确定是哪种情况，如果是用力按屏幕或者进水火烤之后导致的那有可能是液晶故障，如果是摔过，不正常的角度开启过或者有断轴现象并发的话那很有可能是排线问题了。啊啦，分析是这样分析，不过哪种故障都还是要去修理啊……

问 《晓月》中的不可侵洞窟是否要用到恶魔召唤？用水面行走+恶魔变身进入的瀑布在哪里？有个房间一进去没几步就被兔子推出来了，怎么办？（韩孟波）

为啥这期晓月问题这么多……其实头两个问题你自己已经回答了,到地下水脉找到瀑布,用水面行走+恶魔变化冲进瀑布就是不可侵洞窟。至于那个兔子，你要先得到“镜”的红魂，在幻梦宫打倒镜子里的敌人可以得到，然后在那个走廊里使用镜子，就可以破解兔子的时间停止了。

问 FF7CC里隐藏BOSS的出现与打法。P2G现在最好的汉化版本是哪一个呢？（孙翔宇）

只要不断完成“大空洞”系列支线任务最后就可以挑战君临之神了，不过一周目的女神能力并不是最高的，到了二周目之后，女神的能力会大幅度提高，这才算是真正的隐藏BOSS。P2G目前有很多版本，但每个版本都不算完美，建议你玩日文原版或者再等等。

问 为什么PSP启动游戏时候按菜单会死机？机器是1000型。（刘玲）

如果说每次按就死机，不按就不死机的话有可能是因为自制系统有些问题，还有可能是因为你启用了额外的金手指插件，这样也会造成不可知的问题。至于解决方法，你可以试着在恢复模式里关闭插件，把CPU频率调成333。

问 为什么梦幻不听话？怎样才能让梦幻听话？金银版中雪拉比入手的具体过程是怎样的？（高立）

发问时候请大家说明版本号好不好……在口袋妖怪正传作品中，想要让别人的口袋妖怪完全服从指令，需要取得相应的道场徽章，超过70级的怪物要取得第八个徽章后才会完全接受指挥。

方灿源	最近除了郁闷就是愤怒，郁闷与愤怒充斥着每天的生活（？：心态要平和，不要纠结啊。）
读者资料	男，17岁，广东省中山市沙溪镇大同村东安街104号，528471

至于金银版本的雪拉比，正常游戏条件下是不能取得的，那是当年日本活动的赠品。

问 我想问一下这次最新的游戏王决斗怪兽2008中的卡片是把所有卡片都收录了么？（林辰）

当然不是，那么多卡怎么收的过来嘛……《YGO WC 2008》的卡表大致收录了503系列的卡，也有几张504和SD13的卡收录，由于本作我没有玩过，所以是否有原创卡，我不太清楚。

问 现在的伪棒有没有发展前途，组棒会不会被淘汰呢？（陈欣烨）

现在的伪棒和组棒在使用性能上并无太大差异，组棒暂时还是占据主要的市场份额，淘汰一时半会还谈不上。伪棒比起组棒最大的优势是价格——不过随着8G棒的逐渐普及，4G的组棒价格已经相当便宜了，质量相对来说也比较稳定，所以无论是买组棒还是伪棒都没有太大的差别。

问 PSP2000我下过MP3和WMA格式的音乐，为什么都显示没有可用的文件啊？（齐圣）

首先请检查音乐放置的路径,应该放在根目录下的MUSIC里才能够显示出来,其次WMA格式的文件可能需要激活WMA播放功能才能使用。

问 现在M-33小组的最新升级程序版本是什么啊？我目前还是3.71MM33-2。（苏晶）

目前最新的M33自制固件版本是3.90M33-3，功能比较稳定，M33小组表示官方固件出现实质性功能改进之前不会更新M33。此外，某位神秘的破解者还放出了3.93版本的自制固件，这款自制固件增加了一些实用功能（不过玩家能用上的功能很有限），M33小组表示欢迎。这款神秘的自制系统并没有接受广泛的检验，性能不详,可以暂不考虑。

问 《放课后少年》存档后无法退出，而且还不是死机,请问是怎么回事？（王昶）

首先我不知道你的烧录卡品牌……如果是R4的话,更新内核到最新的1.18就可以正常游戏了。如果是其他的烧录卡，同样可以更新到最新内核和转换软件版本试试。某些烧录卡有软复位、金手指功能，可以试着去掉这些功能。

问 PSP可以用红外线联机的吧？我周围没有人陪我一起狩猎,所以没试过。(曹浩亮)

PSP支持短距离无线联机,只要把左下角(1000型）或者机体上方(2000型)的LAN开关拨到ON就可以了。不过话说那个不是红外线……

问 现在电脑上有可以流畅的模拟PSP游戏的模拟器吗？（张子扬）

目前电脑上没有能够运行商业游戏的PSP模拟器，而且由于开发者并不是很勤于解决技术问题，所以近期也不会有。

问 IDSL掉水里了,捞起来就开不了机了，干了之后也不行,修要花很多钱吗？(张一)

这，其实挺看RP的……电路进水造成的损伤程度非常不确定，有时候只是小问题，有时则是彻底报废，所以具体怎样还是去找商店BOSS问问吧。顺便，其实表面干掉之后机体内部可能还会有湿气的，所以电器进水后最好把能拆开的部件全部拆开，然后阴干或者风干一段时间（两三天？）后再开，这样损坏的几率还会稍微小一点,不过还是很看RP就是了……

问 《MHP2G》CG汉化版我用了MEDIA INSTALL之后，玩一会就会出现数据破损什么的，此功能就自动关闭了，重装数次都是这样，何解？（骆驰）

具体的情况有些不清楚，据我所知CG的汉化版是能够使用MI功能的……或许是记忆棒的问题？有条件的话格式化一次试试。安装之前你还可以先在存档管理或者手动到PSP/VSAVEDATA路径下删除上次安装的MI文件再装。

问 我听说《战神奥林匹斯之链》中有隐藏服装比如土豆装、山贼装、不知道是不是真的。（施泽明）

是的，战神里面存在隐藏服装，只要以不同的难度打通游戏，并且清理挑战模式便可以拿到各种隐藏服装。虽然很难看，但隐藏服装都有魔力无限等好用功能…要不要穿就看你自己的了。

问 封印之剑的盗贼不能转职么？能用什么转职？（王泽溪）

非常遗憾,不能转职，只有烈火可以，所以还是做好自己的本职工作，开宝箱吧……

张小丹	给和我一样战斗在初三的掌机迷们：一切都会过去，等待我们的将是无尽的欢乐。（？：还有高考）
读者资料	男，16岁，安徽省合肥市45中学九（5）班，230001，QQ：516403385

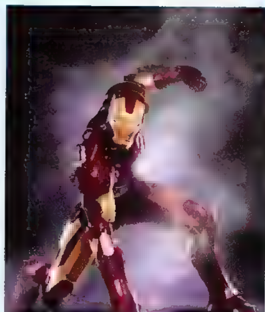
翔武的豆腐帐

●有段时间总是在瞎忙，但忙完之后发现自己都不知道在忙些什么。前几天把电脑重新装了一下，以前的冲突好像是解决了，再观察一段时间看看。

●这几集《超时空要塞F》和《反逆鲁鲁修》战斗都很帅，于是开始和几个朋友玩上了PSP的《装甲核心》。由于用盟区联机的时候有些延迟，我们只能用AI对AI了，于是我在群里说了句逗蛐蛐，便成了对战《装甲核心》的代词了（OTZ）。

●怪物猎人P2G官方比赛的决赛任务都已经可以下载了，有机会一定要试试，虽然知道自己水平和别人差距还是挺大的。

●最近都在心系灾区，估计其他小编都提了，我在这里就不提了，希望能有更多的人脱险，并且坚强地活下去。



↑虽然不爽铁人的造型，但至少是正义的英雄。

悲剧啊！

RT，悲剧就是这期的主题了。首先对四川大地震的罹难者和受灾者表示遗憾和同情，在面对天灾的时候人的生命显得那么无助……编辑部里自发地组织了捐款活动，大家都慷慨解囊了。尤其是翔武，真是个热血青年啊，宁肯自己生活费不够也要支援灾区人民，赞一个。另外一个悲剧是翔武的2G存档掉了，大家记得要及时备份存档——然后还有一个比前一个稍微大点的悲剧，就是他又把存档找回来了（笑）。顺便，“这次结束之后我要回老家结婚了”这句话真是禁句啊(意义不明的叹)。作为悲剧的主角我自然也不能幸免，最近罹患了很严重的奇怪过敏症……不得不去医院就诊，还被翔武吐槽说是实验体……本期除地震外第二大的悲剧就是那个谁，那个库巴！什么叫“八房的脸”啊！102期问答那张MII FACE是怎么回事啊！你给我解释清楚！



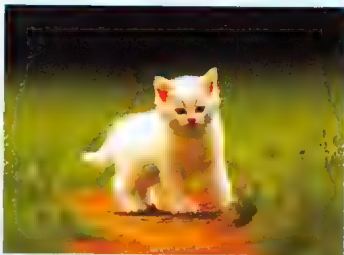


且行且珍惜

最近北京的天气相当多变无常，热起来的时候中午要开空调来度过，冷起来的时候傍晚走在外面都直发抖，而且感觉今年的降雨格外多，雨伞的使用频率比去年同期高了一倍不止。要走了，在这个普通而又不平常的春夏交接之际。

从第19期到第103期，很高兴我陪大家一起度过了这么长的时间，凝聚着心血的85本杂志摞起来的高度，虽然没有超过我的身高，但也分量十足。虽然八房建议我把这些样刊带走作为留念，但是考虑到我连提10斤大米都会气喘吁吁，外加其他几个小编都没有整理样刊的习惯，我决定还是把它们留在办公桌上的显示器旁，你们可要记得以后借用之后一定要放回原处哟！

感谢大家的祝福，道一声珍重，期待能再相遇。



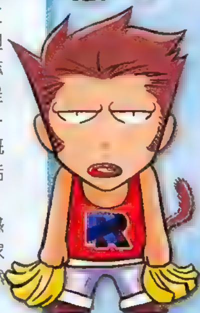
PG总动员

~小编们的轻松驿站~

王昶	《青青牧场》介绍的内容十分实用，漫画也很有趣。
读者资料	男，18岁，吉林省长春市春阳街4号，130001，QQ797405



于无声处



最近几天发生的事情很多，猴子的工作状态很不好。原因很多，恕不列举。但是现在不是心乱的时候。作为一名杂志编辑，工作的责任是第一位，其次才是自己私下关注的许多东西。明白了这一点，就能够调整心态继续投入了。大概是因为想的事情太多，所以在最想说话的时候反而一时语塞，什么都说不出来。“于无声处听惊雷”大概就是这样的感觉吧。这期上一张有花的图，希望大家看到之后，能够在焦虑中舒缓心情，然后做好每件该做的事。



天佑四川，共度难关

12日下午在四川发生的地震现在牵动着所有中国人的心。里氏7.8级，烈度10，差不多等于一个唐山大地震的破坏力，甚至连北京的部分地区都有轻微的震感。值得欣慰的是，温总理在第一时间乘坐直升机赶赴受灾前线组织援救行动，各个省市迅速地自发掀起了捐款的浪潮，国外的救援物资也陆续抵达灾区。想去献血的露琪，在现场目睹了排了50米开外的队伍，并且第2天就听说北京的血库已满。

转一条截稿日当天看到的消息。“人在行动，搜救犬也耗尽全力。一只搜救犬工作数十个小时后，爪子都已经磨光，留下四五厘米长的伤口。在被命令接受上海消防总队医疗队的救治时，它仍然将身体探向废墟，鼻子不停地用力嗅着……”尽管没有配上图片，读完文字的时候眼前还是模糊了一片……

越困难越团结，中国加油。



↑这张在震后现场两只猫自救的图片也把我感动到了……

国难当头，战士们加油！孩子们加油！受难者们加油！向死者默哀。



又截稿了，又到了写手札的时间了。关于地震的话就不多写了，有良知的人都不会没有感触的。这周和同事去看了《钢铁侠》，觉得真的不错，不过等大家看到这个手札的时候影院也已经下片了吧。接下来就是期待六一的葫芦娃电影版，超级期待啊！80分钟的片长，一定要去影院去看！

本期在写掌机症候群特稿时想起了自己一个玩游戏机的习惯，那就是竖着使用手柄，各位玩家能想象吗，库巴会把手柄竖起来打游戏，而且非常灵活，之所以没写在症候群里是因为这是自己造成的，况且绝对不会传染，也不会转移到其他机型上。病因是还在我年幼时家里就买了一台FC，爸爸就那样竖着使用手柄打游戏，我就跟爸爸学，也竖着打游戏，久而久之玩得非常上手，小学时代和朋友们玩时也没有注意过，直到初中，才有朋友发现我是竖着使用手柄，我才知道应该横着用。后来的机型像世嘉、土星、PS等的手柄都不能竖着使用，不过库巴转变的很快，横着用也行竖着用也行。成为朋友圈里竖置手柄游戏之神！哈哈，有些得意了。

百度贴吧是个不错的地方，欢迎各位读者来掌机迷贴吧踊跃发帖哦。

这两天做梦，非常之神奇，梦到自己背着三只卤鸭在河边散步，正在观赏水面上的涟漪时，突然跑来一只打着蝴蝶结的耗子掉走了一只卤鸭，于是就剩下两只卤鸭了。

Editors' Diary

崔铎	时隔半年我终于又能给PG写回函了，高兴哦！
读者资料	男，16岁，天津市河西区利民道鹤望里47-505，300200，QQ779234491



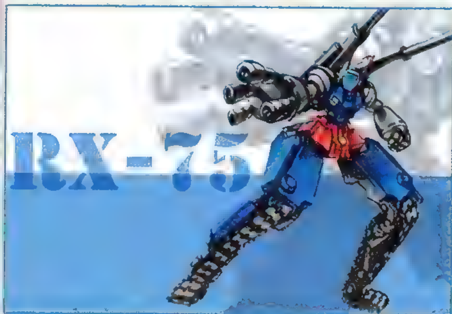
贴图特搜队

特搜宗旨
漂亮的图,要。
kuso恶搞的图,
全都要!



←机器猫会说：“我的手可以张开了”。阿强会说：“我的修理费提高了”。

↓下次会不会交给鲁鲁修钻头，说“你就用这个来突破天际吧”。



↑钢坦克变身成高机动型，比高达都高科技了。

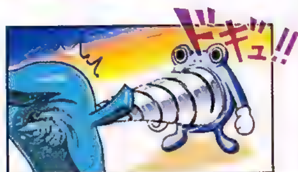




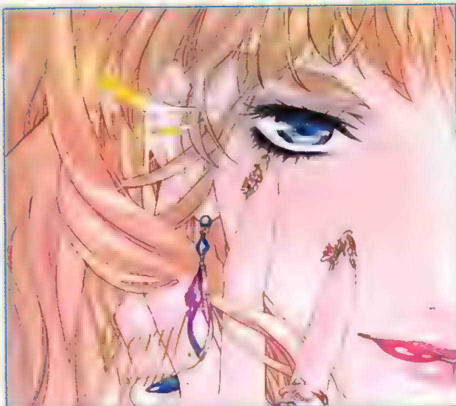
↑鲁鲁修第二季ED中的图，被用来做过一段时间PSP壁纸，下期分享。

韩月	希望能增加些编辑部的趣事。
读者资料	男，12岁，北京市宣武区建工北里3号楼

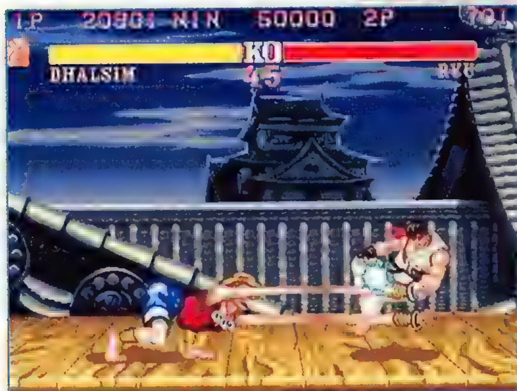


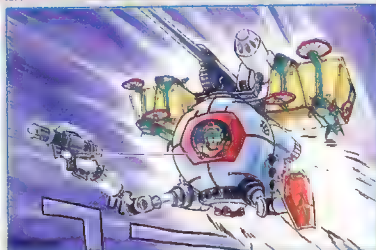


↑让你看看我的螺旋力!



←前段时间发售的《MACROSS F》CD封面，我在日本朋友立刻就去买了。





↑我对这图已经无力吐槽，里面的小吉姆太可爱了。

←虽然早料到会有人进行这种联想，但没想到还真有行动派。



↑在动画一期第八话中因为曾经对柴崎爷爷说出“有摄取乳酸菌吗？”而成为许多同人画家恶搞成为养乐多代言人。

汪洋	马上就毕业了，PSP和DSL都差点被没收，现在只敢看PG。
读者资料	男，12岁，北京市丰台区正阳大街

三栖人空间

动漫世界里的十二生肖——牛（上）

大家晚上好，又见面了，为什么是晚上呢，寒，因为八房和库巴这俩家伙天天都早上好早上好的，所以为了避免整本杂志都是早上好，我只能再月黑风高的深夜给大家问好了，这期的策划是可爱的牛，哞！哞！下面是牛牛时间！

水中霸主型



“水牛，水牛，先出了犄角后出头……”。哦，不好意思，一提到牛，就情不自禁地唱起来了。但是这次要说的牛里，还真有水牛类的牛(寒)。

海贼王里的哞哞，从伟大航路里千里迢迢来到东海的海兽。一个刚刚出现时兴风作浪的大海牛，庞大的身躯，震耳欲聋的吼叫。以及那卷起的层层浪花无不证实着自己的凶悍。但是出场仅1分27秒后，就被路飞的橡皮拳和山治的“上等首肉”放倒了……

随后的二度登场，在阿龙领域卷起千层浪花，愤怒地注视着每一‘只’敌人（在我们看来，牛是以‘只’计算的，所以，大概在牛眼中，人也是‘只’，不过也有可能是‘一坨’，寒。），然后当其目光挪到路飞和山治的身上时，突然，



脑袋上灵光一闪…

然后，就免费的乘坐了‘路式摩天轮’转啊转啊的飞了出去…

虽然加起来出现的时间只有短短的几分钟，但是却给我留下了深刻的印象，原来，阿拉斯佳深海水牛竟是如此可爱的……

童年的经典型

在我小时候，并不像现在一样有那么多人设很萌，剧情很热血的动漫看，除了《花仙子蓝精灵与灰姑娘大战黑猫警长可塞号》（= =+）一类的动画，更多占据我们童心的应该算是木偶剧。除了大家耳熟能详的《阿凡提的故事》和《大林与小林》等等。记忆中，有个叫《鹿与牛》的木偶剧也给我留下了深刻的印象。

故事的人设（牛设？鹿设？）非常简单，就是几块木头做的几何图形拼凑成的鹿和牛。然后在略微贩黄的古朴而简单的背景中，故事开始了，一开始是鹿和牛团结在一起，努力击退了凶恶的狮子，但是后来它们在一起却因为一些小事闹矛盾，原本坚固的防线出现了裂痕。狮子乘隙而来，

多罗：我已经收集了掌机迷第11本到现在全部的杂志，好想要以前的啊！杂志社里有人有全部的么？

读者资料　神秘隐藏机体a：编辑部里目前除了风林有全部的，其他小编还真没有整套，但是单位书库里肯定有的！

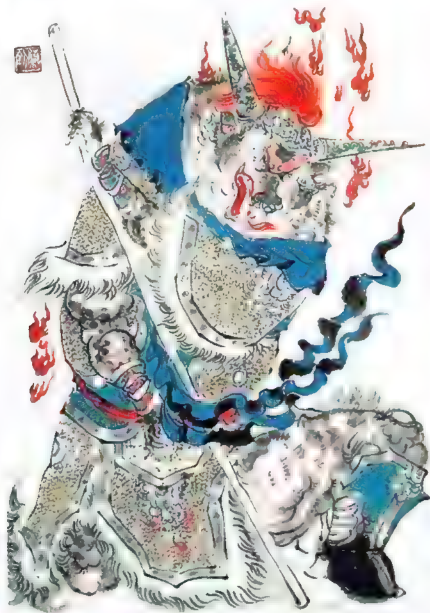


吃掉了鹿和牛。很简单的故事却引发深思，或许当时太小，不能体会那么深。但是这么多年回过头去看这个故事，简单，深刻，朴实，真挚。这就是他给我们留下的印象。

短短几分钟的动画，却成就了经典。获得了第二届上海国际动画电影节D组奖，第四届中国儿童电影“童牛奖”艺术创新奖，广播电影电视部89、90年优秀影片奖以及第二届全国影视动画展播处女作奖等等，如果是还没有看过的朋友，赶快去搜索下补补课吧！

永世魔王望

说起牛，说起魔王，说起牛魔王（Bull Demon King），我想整个中国恐怕找不出来一只牛没听过他的威名吧？而这个出处我想大家都知道，是中国古典小说《西游记》中的人物。魔界魔头，法力无边，号称“大力牛魔王”。和孙悟空曾经结拜过兄弟。手使一根混铁棍，坐骑辟水金睛兽，火焰山的主人，妻子原是罗刹女，后来又与铁扇公主在一起。以他为原型塑造出来的牛魔王的形象，随便一搜就能出来一大堆。



作为动漫里出现最多的，当然也就是《西游记》的动画了，除去一些电影版比较短的，1998年的央视版本的西游记就是最被大家接受的。什么？你不知道？就是“白龙马，蹄朝西”的那个版本(其实美编室的MM们经常放这个歌）。中央电视台投资3000多万元于1992年就开始筹备拍摄，到1998年最终制作完成。该片在2000年中国电视“金鹰奖”的评选中获美术片最高奖。记得小时候看过，作为一个已经初中的学生，当时还是很津津有味的看着，然后"统一小浣熊"干吃面送这个卡的时候，我第一张吃到的就是牛魔王……

扯远了，同是西游记题材的故事，另一部由峰仓和也老师画的《幻想魔传最游记》的漫画，我想可能更吸引广大读者的注意吧。始终给人感觉别扭的四个家伙却又能让人从他们身上感觉到温暖的。那拽拽的脸上叼着支烟，手中拿着左轮手枪的三藏，温文尔雅开着吉普车的八戒，好色而又暴力的悟净，以及那总吃喊饿的吵闹的小鬼，为了阻止“将过去的大妖怪牛魔王复活”，而踏上了旅途。

正文漫画里并没有直接出现强大的牛魔王作为敌人，只有开篇里出现了一个他和红孩儿大战的镜头，但是作为一切罪恶的开端，牛魔王大人也风光了一把。成了隐藏的最终BOSS，于中国传统的《西游记》故事不同，《最游记》中加了许多为了自己、为了坚持的东西而奋斗的“人性”。

正如我之前说，人眼中牛是“只”，而牛眼中的人也可能是“只”。人总是觉得妖怪该杀。在别的种族眼中，人也是可怕的“妖怪”啊！肆意杀戮同胞、为了欲望不顾后果，仔细想想，为了某个欲望，妖化扭曲的是妖怪的形体，但是在我们周围，扭曲的却是人的心，单从这一点来说，《最游记》要比《西游记》中单纯的杀妖精取真经更深刻一些。





文/

最终幻想EXE

第八回

王在楼道中穿行着。透过走廊的大玻璃看学校的大钟，已经九点多了。楼道几乎空无一人，只是偶尔会看到睡意朦胧的教师从办公室走出，急冲冲赶着回家。王很失落——因为自己从来没有家。灯火辉煌的时候是七点钟，而现在只有破旧的老灯那昏暗的灯光，在闪烁，没有人会不因此而联想到睡觉。

睡觉？多么可笑。王现在正赶着去那该死的骑士教育办公室把他那份检讨恭恭敬敬地交给菲尔呢。

“检讨”？如果你这么说，那真是太夸奖它了。这分明就是一篇对自己嗤之以鼻的文章。再说，我凭什么要“恭恭敬敬地交给菲尔”呢？哼哼……因为他是我所谓的的“师长”？喊！

王气愤地走着，边走边琢磨如何很“体面”，虽然他知道在菲尔面前这是不可能的，至少对自己来说。

王大步走过了主教学区楼道，现在他要去的方向是学生宿舍后面的骑士教育办公室。没走几步，他就听见了宿舍中低年级学生的嬉闹声。这声音简直太令人讨厌了，就好像一群不懂世面的乌鸦一般，叽叽喳喳叫个不停——天哪。

你也认为这声音很讨厌吗，那太好了，我也有同感。

王仿佛听见了菲尔那刺耳的嘲笑声。

不！不！不！王一面加快脚步，一面暗自挥打着拳头，仿佛是在殴打那个可恶的菲尔。

“左勾拳，漂亮……”王这么想着，兴奋地自言自语。

但这种快乐总是短暂的。一转眼，王就要到达骑士教育办公室的门口了，但他突然停下了脚步。

——我总觉得好像忘了什么……

一会，王恍然大悟，急忙把面具从兜里扯出来，戴在自己头上。嘿，王摇身一变，成“刘·卡卡尔”了。

他忐忑不安地走进了办公室。

“不知道进办公室要喊‘报告’吗？”正在读报的菲尔强硬地喊道，“麻烦你重来一遍，卡卡尔先生！”

“哦……”王慢慢退了出去。——在卡特利尔老师的办公室就没有这种规矩——他想。

“看到吗？对于某些屡教不改的问题学生，我就要这么教育。”菲尔平静地说道，办公室里立刻暴发出一阵笑声。



“报告！”王突然冲进办公室，用尽所有的力气喊道。

这愤怒的喊声回荡在这个办公室中，几乎吓了所有人一跳。办公室中所有教师哑然失笑，菲尔一下子僵住了，紧接着恼羞成怒地大叫道：“谁让你这样的！”

“亲爱的老师，是您一门心思让我喊的‘报告’，没错吧？”王从刚才就决定要好好把他耍弄一番。

“你胆敢……”菲尔一句话也说不出来，脸上红一阵、白一阵，“放肆！”他站起身，快速向王走来。

王神情严肃，站在门口一动不动。

菲尔恶狠狠地揪住王的校服领，王却自如地说：“我从来都相信人们说：‘菲尔老师有气派，从不动粗’。”

菲尔无可奈何地松开了手，和王一起走回了办公室。

“噢，刚才怎么回事，是谁在大嚷大叫？”隔壁办公室的门也开了，艾尔丹大声抗议着。

“没什么，莱芙拉琪，是我的一个问题学生。”菲尔有些歉意，“那个臭名昭著的刘·卡卡尔。”艾尔丹嘟囔着回到了自己的办公室。

菲尔轻轻关上了办公室门，把王按在椅子上，走来走去。

“咦？那是什么？”菲尔偶然看到了王手里的一张纸。

王不为所动。

“我让你——给我！”菲尔伸手去拿那张纸。王猛地站了起来，打掉了菲尔的手。菲尔气急败坏，也不管自己所谓的“风度”了，野兽一样地抢了起来。

但王就是不松手。





“别太得意，等我抢到手……哼哼，”菲尔抽出打火机，“它马上就会付之一炬！”

“好啊！”王一下夺走了菲尔的打火机，启动了它并把那张纸揉成一团，放入了火焰中。那纸立刻烧化了，“这是你让我写的两千字检讨，终于满意了？”

菲尔已经忍耐到了极点，终于爆发了。他拔出了锋利的骑士剑，寒光闪闪的剑尖指向了王！王深知这不是在开玩笑，立刻收敛了许多。

但还是太晚了。只见菲尔一挥剑，一个银色的东西从剑尖中迸了出来。还没等王看清那是什么，就失去了知觉。他只是在昏迷中仿佛听到一个人的声音：“岚狄尔帕，用咱们骑士的看家本领——‘召唤主战神’对付一个小孩恐怕不合适吧……”

“这次你的主战神可真是大材小用了。”

“快把他送去医务室吧！”

不知这句是谁说的，但王肯定这人不是菲尔。

……

和上次一样，和‘神圣如意泉’那次一样，我的身体在哪里？好难受，这又是哪里？有种奇怪的感觉……

唉……

希望卡特利尔老师知道这件事……

（未完待续）

包占龙	FFTA2，神作啊，以前专门为FFTA购入了GBM。
读者资料	男，19岁，河北省保定美中

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



NDS新作发售表			截止统计时间：2008年5月15日
2008年5月15日	温达利亚迷宫	IDEA FACTORY	ARPG
2008年5月15日	弧光之源2	MMV	SRPG
2008年5月22日	绯色的碎片DS	IDEA FACTORY	AVG
2008年5月22日	茶犬的房间DS3	MTO	ETC
2008年5月22日	13岁的就职体验DS	DIGITAL WORKS	AVG
2008年5月22日	幻雾之塔与剑之锭	SUCCES	RPG
2008年5月22日	制作职业棒球队	SEGA	SPG
2008年5月22日	海格力斯的荣光 魂之证明	任天堂	RPG
2008年5月29日	无限边境 超级机器人大战OG传说	BANPRESTO	RPG
2008年5月29日	前线任务2089 疯狂边界	SQUARE ENIX	SRPG
2008年5月	鬼魂力量 创世纪	IDEA FACTORY	SRPG
2008年6月12日	魔人侦探食脑奈罗	MMV	AVG
2008年6月19日	噗呦噗呦 特价	SEGA	PUZ
2008年6月26日	寒蝉鸣泣之时 绊	Alchemist	AVG
2008年6月26日	模拟大楼DS	DIGITOYS	SLG
2008年6月26日	死神3rd 幻影	SEGA	SRPG
2008年6月26日	狼与香辛料	MEIDA WORK	AVG
2008年6月26日	好炖君 快乐的好炖之村	HUDSON	AVG
2008年6月26日	大合奏 乐团兄弟DX	任天堂	RAG
2008年6月26日	多卡邦王国之旅	STING	TAB
2008年6月26日	魔界战记 魔界王子与赤之月	日本一SOFTWARE	SRPG
2008年7月3日	无名的游戏	SQUARE ENIX	AVG
2008年7月10日	改造节拍战斗 龙剑2	BANPRESTO	ACT
2008年7月10日	鬼太郎 妖怪大激战	NBGI	ACT
2008年7月17日	勇者斗恶龙5	SQUARE ENIX	RPG
2008年7月17日	合金弹头7	SNKPLAYMORE	ACT
2008年7月17日	梦魇骑士	STING	SRPG
2008年7月24日	黄昏症候群 禁忌都市传说	SPIKE	AVG
2008年7月31日	心跳魔女神判2	SNK PLAYMORE	AVG
2008年7月31日	盗贼皇女	MMV	ACT
2008年7月31日	信长的野望DS2	KOEI	SLG
2008年8月7日	超执刀2	ATLUS	ACT
2008年8月7日	三国志大战 天	SEGA	TAB
2008年8月22日	闪电十一人	LEVEL5	RPG
2008年8月	雷顿教授和最后的时间旅行	LEVEL5	ETC
2008年春	DS山村美纱悬疑事件	TECMO	AVG
2008年夏	召唤之夜2	BANPRESTO	SRPG
2008年夏	蓝龙PLUS	AQ Interactive	TAB

石虎钺 编辑部是否如同传说中的“狗窝窝”一样乱？
读者资料 翔武 虽然我想否认，但是不得不说也差不多吧……

2008年夏	AWAY 随机迷宫	AQ Interactive	ARPG
2008年夏	吉他英雄 巡演	Activision	RAG
2008年夏	里克与约翰 消失的两幅画	Fonfun	AVG
2008年秋	恶魔城 被夺走的刻印	KONAMI	ACT
2008年秋	口袋妖怪 白金	任天堂	RPG
2008年秋	创世法典	MMV	RPG
2008年	逆转检查官	CAPCOM	AVG
2008年	东京魔人学院 剑风帖	MMV	AVG
2008年	箱庭生活 羊之村DS	SUCCESS	SLG
2008年	卡片召唤师	SEGA	TAB
2008年	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
2008年	GABU☆GABU	KOEI	ACT
2008年	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
2008年	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
2008年	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
2008年	火炎纹章DS	任天堂	SRPG

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

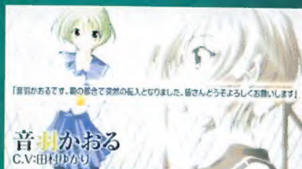
PSP新作发售表　截止统计时间：2008年5月15日

2008年5月15日	死神 魂之热斗5	SCE	FTG
2008年5月15日	冲吧！源先生！晚霞木工物语	IREM	ACT
2008年5月22日	大战略7	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
2008年5月29日	瓦尔哈拉骑士2	MMV	RPG
2008年5月29日	秋之回忆	5PB	AVG
2008年5月29日	秋之回忆2	5PB	AVG
2008年5月29日	实况口袋力量棒球P3	KONAMI	SPG
2008年6月19日	超级机器人大战A	BANPRESTO	SRPG
2008年6月19日	噗呦噗呦 特价	SEGA	PUZ
2008年6月26日	水月	GN SOFTWARE	AVG
2008年6月	剑与魔法与学园	ACQLIRE	RPG
2008年7月10日	高智能方程式赛车VS	SUNRISE	RAC
2008年7月17日	高达战争宇宙	NBGI	ACT
2008年7月24日	英雄传说 空之轨迹 3rd	FALCOM	RPG
2008年7月24日	无限循环 梦见的古城	日本一 SOFTWARE	AVG
2008年7月24日	罪恶工具 Accent core Plus	ARCSYSTEMWORK	FTG
2008年7月31日	梦幻之星P	SEGA	ARPG
2008年9月	B-BOY	SCE	RAG
2008年夏	人偶CID	Oxygen	ACT
2008年秋	萌之2次大战(略)	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
2008年秋	游戏王 双重力量3	KONAMI	TAB

掌机迷 POCKET GAMER DVD内容导读







◆影像部分

机战OG传说 无限边境
海格力斯的荣光
寒蝉鸣泣之时 绊
怪物猎人P2G影像
太刀VS熔岩龙打法

◆PC部分使用方法

把光盘放进PC光驱，在光驱盘符上点右键打开，然后进入PG文件夹中，里面就是PC部分的内容了。光盘中部分软件需要用WINRAR解压打开。



◆PSP当期游戏推荐

死神 魂之热斗5
钢铁侠
合金弹头6
晚霞的木工物语



本期提供的《合金弹头6》是用周年纪念版RIP的，里面只留了一个《合金弹头6》，没有其他作品，所以只有192M。但是选择其他游戏会出现黑屏现象，请注意。

◆NDS当期游戏推荐





弧光之源2
极速赛车
回忆之日2
钢铁侠
高达纹章
梦猫DS
大合奏补充包
最终幻想12 亡灵之翼汉化版
气球大战DS

◆编辑附送

PSP精美壁纸
PSP连接硬盘插件
NDS NEOGEO模拟器
已转换NEOGEO ROM







你想从中看到什么？

更充实？更有趣？更多新鲜内容？



下一期，来点新的，来点猛的，来点不同的。

没错，改版是也！

小编提示

1、下期《掌机迷》可能让您有点小意外，如果您感到很受用，请来信来函告诉我们，如果您有点小意见，也请赐教。
2、下期是小惊喜的104期，关注的同时，也不妨更期待105期。
3、好像接下来也有很多重要游戏，我们加加班，您给捧捧场。
4、看完这期您要做的就是，请在两周后，第一时间到书摊买到《掌机迷》最新号，爽去吧！



ISBN 978-7-900447-98-2

9787900447982

本手册随盘附赠不能单独销售　掌机迷DVD定价：8.8元